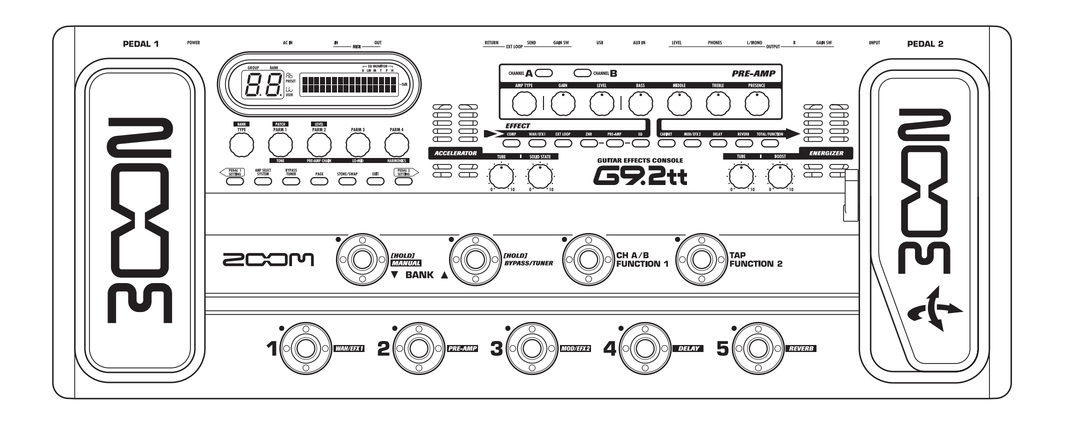
GUITAR EFFECTS CONSOLE

G9.2tt

Mode d’emploi





PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'EMPLOI

PRECAUTIONS DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alerte et précautions à lire afin de prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:



Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veuillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger du G9.2tt.



A propos de l'alimentation

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur fournissant un CC 15V, 1,5A (AD-0012 Zoom). L'emploi d'un adaptateur d'un autre type pourrait endommager l'unité et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée ou durant un orage, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.
- Ne pincez pas le cordon d'alimentation, ne le coudez pas excessivement et ne placez aucun objet lourd dessus.



Environnement

Pour prévenir le risque d'incendie, choc électrique ou mauvais fonctionnement, évitez d'utiliser votre G9.2tt dans des conditions où il est exposé à des:

- Températures extrêmes
- Sources de chaleur telles que radiateurs ou poêles
- Forte humidité
- Poussière excessive ou sable
- Vibrations excessives ou chocs

Gardez un espace minimal de 5 cm autour de l'unité pour assurer une ventilation suffisante.
N'obstruez pas les ouvertures de ventilation avec des objets comme des journaux ou des rideaux.



Maniement

- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur le G9.2tt car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur le G9.2tt des sources à flamme nue telles que des bougies allumées car cela pourrait provoquer un incendie.
- Le G9.2tt est un instrument de précision. Evitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.
- Ne laissez aucun corps étranger (pièces ou épingles etc.) ni du liquide pénétrer dans l'appareil.



Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Vous devez toujours éteindre le G9.2tt et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer le G9.2tt.



Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier du G9.2tt et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.



Volume

N'utilisez pas le G9.2tt à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

Précautions d'emploi

Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, le G9.2tt a été conçu afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques par l'appareil, et une protection vis à vis des interférences externes. Toutefois, aucun équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques ne doit être placé près du G9.2tt, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris le G9.2tt, des interférences électromagnétiques peuvent causer un mauvais fonctionnement et altérer ou détruire les données. Il faut veiller à minimiser le risque de dommages.

Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le G9.2tt. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

Veuillez conserver ce manuel dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.

* MIDI est une marque déposée de l'Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

Sommaire

Caractéristiques

Merci d'avoir choisi le ***ZOOM G9.2tt*** (appelé simplement "***G9.2tt***" dans ce manuel). Le G9.2tt est un processeur multi-effet sophistiqué disposant des caractéristiques suivantes.

● Toute dernière technologie pour des performances de haut niveau

L'excellente qualité sonore est assurée par un traitement de signal avec échantillonnage en 96 kHz/24 bits et traitement interne en 32 bits. La réponse en fréquence reste plate jusqu'à 40 kHz, et le bruit converti en entrée atteint le chiffre étonnant de -120 dB ou mieux encore.

● Patches prêts à l'emploi

Les combinaisons et réglages de modules d'effet peuvent être mémorisés et rappelés sous forme de patches. Le G9.2tt offre 100 patches presets prêts à l'emploi dès sa sortie du carton, plus 100 patches personnels (user) pouvant être librement mémorisés, pour un total de 200 choix. Les réglages de niveau de départ/retour et d'activation/désactivation (on/off) d'effets externes connectés via les prises SEND/RETURN peuvent également être mémorisés dans un patch.

● Remarquable pour le travail sur scène ou l'enregistrement direct

La section préampli dispose de deux canaux et chaque type de distorsion a deux algorithmes dédiés, un pour le jeu "live" et l'autre pour l'enregistrement direct. L'effet CABINET simule les caractéristiques d'un enregistrement d'ampli au micro et l'algorithme est automatiquement changé en fonction du réglage on/off de CABINET. Une fonction de sélection d'ampli adapte le son à l'ampli que vous utilisez. Brancher le G9.2tt à l'entrée amplificateur de puissance de l'ampli guitare n'est pas un problème: réglez simplement le sélecteur -10 dBm/+4 dBm en position +4 dBm.

● L'accordeur chromatique intégré accepte les accords spéciaux

En plus de l'accordeur chromatique automatique standard, diverses autres méthodes d'accord sont possibles. L'accordeur permet aussi de facilement s'accorder sur scène sans produire de son.

● Deux pédales d'expression livrées en standard

Réglez le timbre ou le volume d'un effet en temps réel avec les pédales d'expression intégrées à l'unité. La pédale de droite mérite une attention particulière: la pédale Z détecte non seulement les mouvements verticaux mais également horizontaux. Entrez dans une nouvelle dimension du jeu au pied et découvrez un tout nouveau monde de possibilités.

● Accelerator à lampes et Energizer

L'étage d'entrée analogique dispose d'un Accelerator qui vous permet de librement mélanger les signaux amplifiés par un circuit à lampes et un circuit à transistor. De cette façon, vous pouvez ajouter les compressions et distorsions caractéristiques des lampes à un son clair. De plus, le G9.2tt dispose aussi d'un Energizer qui traite le signal de sortie analogique pour produire ce son chaud et dynamique caractéristique d'un amplificaeur à lampes.

● Commutateurs de fonction au pied programmables

Les commutateurs de fonction programmables par l'utilisateur accroissent encore la flexibilité et vous permettent d'optimiser l'unité pour chaque application. Utilisez-les pour changer de canal de préampli, régler le temps de retard, commuter on et off le maintien de delay ou pour diverses autres tâches.

Veuillez prendre le temps de lire attentivement ce manuel pour tirer le meilleur parti de votre G9.2tt et pour vous assurer des performances et une fiabilité optimales.

Termes utilisés dans ce manuel

Cette section explique quelques termes importants utilisés dans le manuel du G9.2tt.

■ Module d'effet

Comme représenté dans l'illustration ci-dessous, le G9.2tt peut être comparé à une combinaison de plusieurs effets simples. Chacun d'entre eux est appelé module d'effet. Le G9.2tt offre un module compresseur (COMP), un module simulateur d'ampli/distorsion (PRE-AMP), un module de boucle d'effets externe (EXT LOOP) et plus encore. Des paramètres tels que l'intensité d'effet peuvent être réglés individuellement pour chaque module et les modules peuvent être commutés on et off à loisir. Les cinq modules EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ et CABINET fonctionnent comme un préamplificateur virtuel piloté par les commandes et touches de la section préampli de la façade.

■ Type d'effet

La plupart des modules d'effet comprennent plusieurs effets différents que l'on appelle types d'effet. Par exemple, le module d'effet de modulation (MOD/EFX2) comprend chorus, flanger, pitch shifter, delay et d'autres types d'effet. Un seul d'entre eux peut être sélectionné à la fois.

■ Paramètre d'effet

Tous les modules d'effet ont des aspects qui peuvent être contrôlés. Ce sont les paramètres d'effet, réglables avec les commandes de paramètre 1-4 de la façade. Quand on compare un module d'effet à une pédale d'effet, les paramètres changent le timbre et l'intensité d'effet comme les commandes sur la pédale.

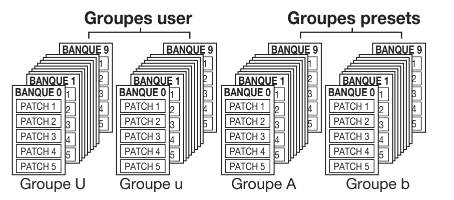
■ Patch

Dans le G9.2tt, des combinaisons de modules d'effet sont mémorisées et rappelées sous forme d'unités nommées patches. Un patch comprend des informations sur le statut on/off de chaque module d'effet, sur le type d'effet utilisé par chaque module et sur les réglages des paramètres d'effet. Les réglages de pédale d'expression et de tempo sont également mémorisés individuellement dans chaque patch.

■ Banque et groupe

Les patches sont organisés en groupes user (U, u) qui peuvent être modifiés et en groupe presets (A, b) qui ne peuvent qu'être lus. Comme chaque groupe comprend 50 patches, les groupes A, b, U et u offrent un total de 200 patches.

Dans le G9.2tt, les patches sont appelés par 5 et sélectionnés avec les commutateurs au pied. Ces 5 patches forment ce que l'on appelle une banque. Il y a 10 banques dans un groupe, numérotées de 0 à 9.



■ Modes

Le G9.2tt a cinq modes de fonctionnement différents, listés ci-dessous.

● Mode de jeu

Dans ce mode, les patches peuvent être sélectionnés et joués. C'est le mode du G9.2tt toujours actif par défaut à la mise sous tension.

● Mode manuel

Dans ce mode, vous jouez de votre instrument tout en utilisant les commutateurs au pied pour activer/désactiver les modules.

● Mode d'édition

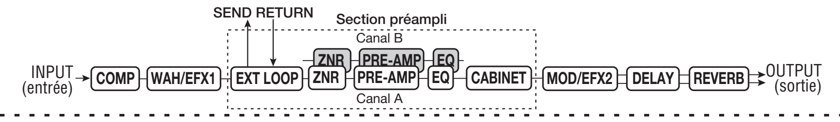
Dans ce mode, vous pouvez changer ("éditer") les paramètres d'effet d'un patch.

● Mode de mémorisation (Store)

Sert à mémoriser les patches modifiés et à les changer d'emplacement mémoire.

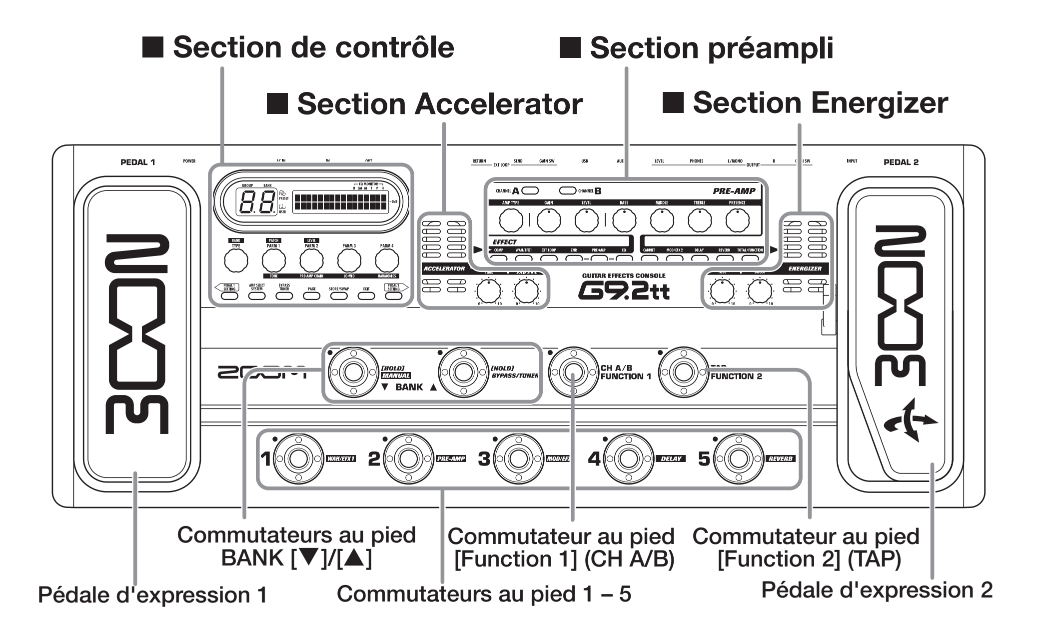
● Bypass/mute mode

Quand le G9.2tt est en mode bypass, le traitement d'effet est temporairement désactivé (court-circuité) et seul le son d'origine est entendu. En mode mute, tout le son est coupé. L'accordeur intégré peut être utilisé dans l'un ou l'autre de ces modes.

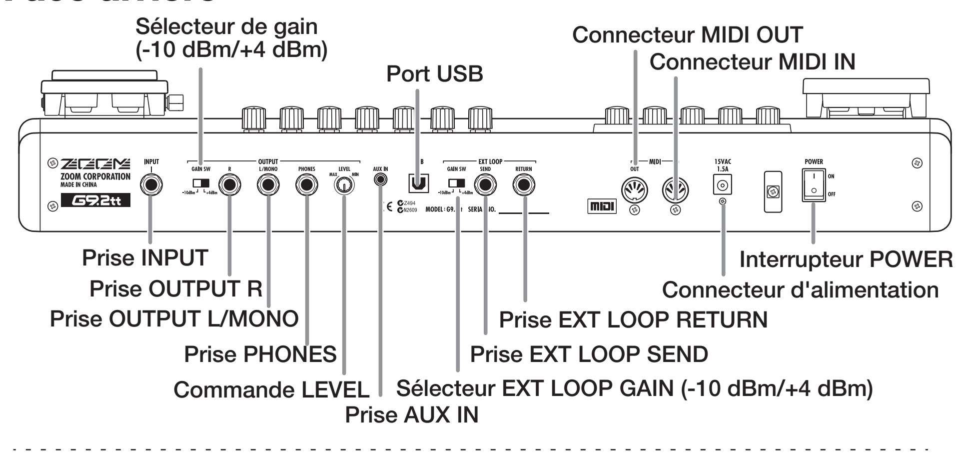


Commandes et fonctions

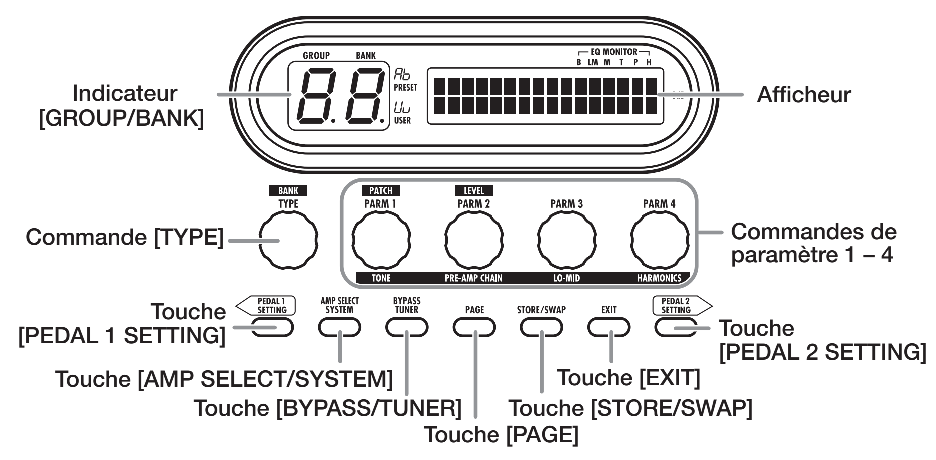
Face supérieure



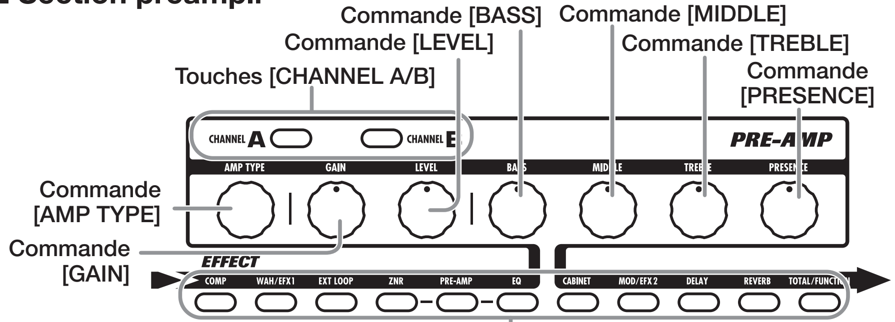
Face arrière



■ Section de contrôle



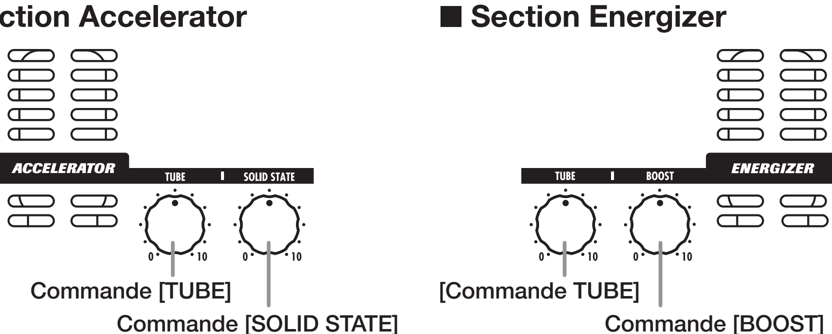
■ Section préampli





■ Section Accelerator

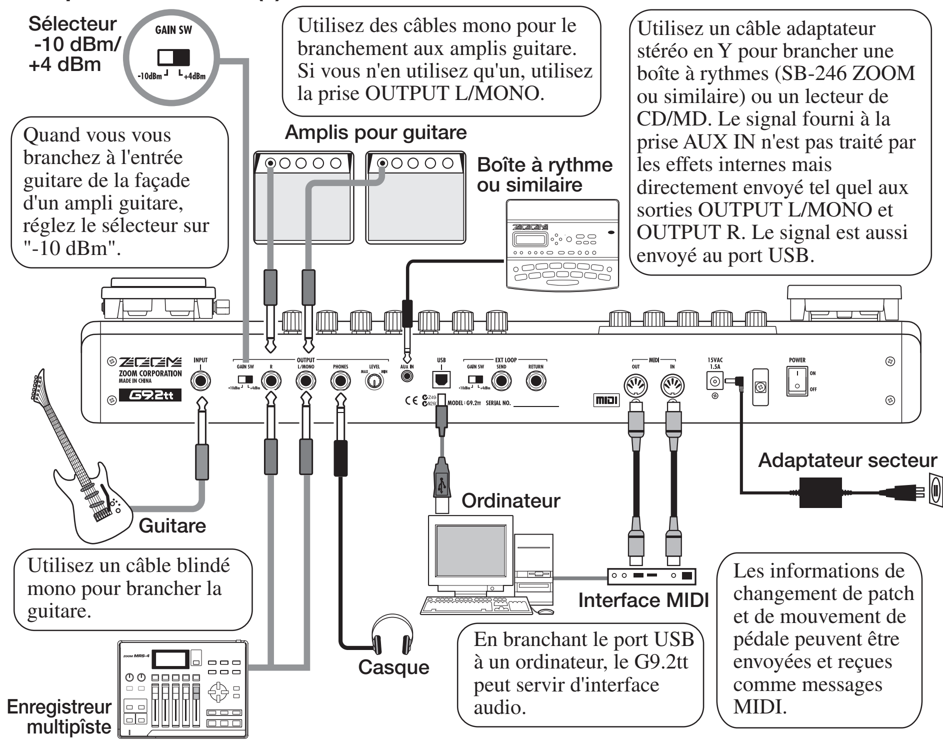
■ Section Energizer



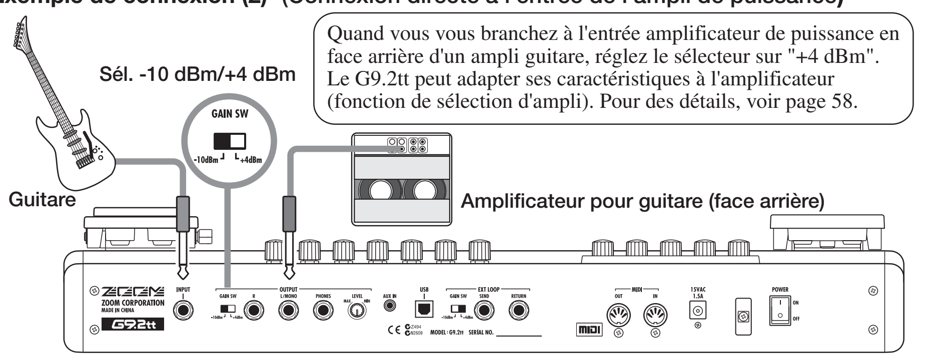
Branchements

Référez-vous aux exemples ci-dessous pour faire les connexions.

Exemple de connexion (1)

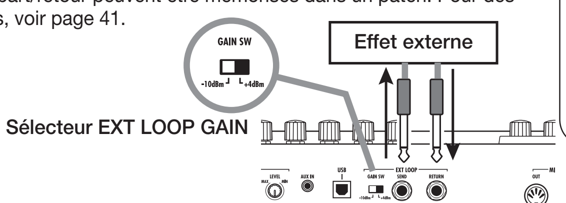


Exemple de connexion (2) (Connexion directe à l'entrée de l'ampli de puissance)



Exemple de connexion (3) (Connexion d'effet externe)

Quand un effet externe est connecté aux prises SEND/RETURN, les réglages d'activation/désactivation d'effet (on/off) et de niveau de départ/retour peuvent être mémorisés dans un patch. Pour des détails, voir page 41.



Quand vous branchez un effet ayant un niveau d'entrée nominal de +4 dBm (effet en rack ou similaire), utilisez le réglage "+4 dBm". Quand vous branchez un effet d'instrument ou une pédale d'effet, utilisez le réglage "-10 dBm".

Mise sous tension

Les étapes servant à la mise sous tension du G9.2tt sont décrites ci-dessous.

1. Assurez-vous que tout ampli guitare connecté est éteint.

De plus, baissez totalement la commande de volume de l'ampli guitare.

2. Branchez l'adaptateur secteur dans une prise secteur et branchez son câble dans le connecteur d'alimentation AC IN du G9.2tt.

3. Utilisez un câble mono pour relier la guitare à la prise INPUT du G9.2tt.

4. Utilisez un câble mono pour relier la prise de sortie OUTPUT L/MONO à un ampli guitare (si vous utilisez un ampli) et OUTPUT R à un second ampli guitare (si vous utilisez 2 amplis).

ASTUCE

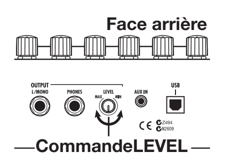
Pour écouter au casque, branchez le câble du casque dans la prise PHONES du G9.2tt.

5. Mettez sous tension dans l'ordre suivant: G9.2tt → ampli(s) pour guitare.

NOTE

Faites attention quand vous mettez le système sous tension. Si vous allumez le G9.2tt alors que l'ampli pour guitare est déjà allumé, vous risquez d'endommager à la fois vos tympans et les haut-parleurs.

6. Jouez de la guitare et réglez le volume sur l'ampli guitare, sur la guitare et la commande LEVEL de la face arrière du G9.2tt pour obtenir un volume d'écoute optimal.



ASTUCE

Le G9.2tt a une caractéristique nommée "Amp Select" (Sélection d'ampli) qui vous permet d'adapter l'unité à différents types d'amplificateur. Si nécessaire, sélectionnez le réglage approprié à votre amplificateur la première fois que vous utilisez le G9.2tt (→ p. 58).

7. Pour éteindre le système, éteignez les divers éléments dans l'ordre inverse de celui suivi pour la mise sous tension.

ASTUCE

Quand le sélecteur -10 dBm/+4 dBm de la face arrière est réglé sur "-10 dBm" et que la commande LEVEL est montée à fond, le G9.2tt a un gain unitaire (le niveau de sortie est égal au niveau d'entrée).

Prise en main 1 (Mode de jeu/Mode manuel)

Cette section explique diverses étapes vous permettant d'utiliser tout de suite le G9.2tt.

1 Sélection d'un patch (mode de jeu)

Immédiatement après la mise sous tension, l'unité est en mode de jeu.

1. Pour sélectionner un patch, utilisez les commutateurs au pied 1 – 5.

Vous pouvez changer de patch au sein d'un même groupe/banque. Le numéro du patch actuellement sélectionné est donné par la diode de commutateur au pied (1 - 5) allumée.

[Indication en mode de jeu]

Nom de groupe/N° de banque



Nom de patch

Niveau de patch

AmpDrive LVL100

Ch.AB BpmTp

Assignation du commutateur Function 2

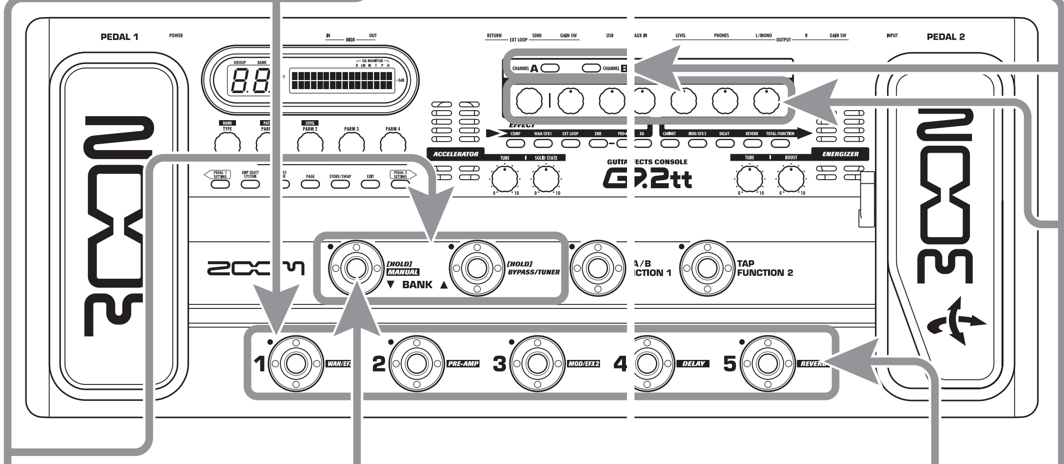
Assignation du commutateur Function 1

ASTUCE

- Vous pouvez changer de patch dans le même groupe/ banque en tournant la commande de paramètre 1.
- Vous pouvez régler le niveau de patch (niveau de sortie individuel) avec la commande de paramètre 2.

2. Pour choisir un patch d'un autre groupe/banque, utilisez les commutateurs au pied BANK [▼]/[▲] pour choisir le groupe/ banque puis 1 – 5.

ASTUCE Changez de groupe/ banque en tournant la commande [TYPE].



2 Commutation on/off d'un module au pied (mode manuel)

En mode manuel, vous pouvez utiliser les commutateurs au pied 1 – 5 pour activer/désactiver un module.

1. En mode de jeu, gardez le commutateur BANK [▼] enfoncé plus d'1 seconde.

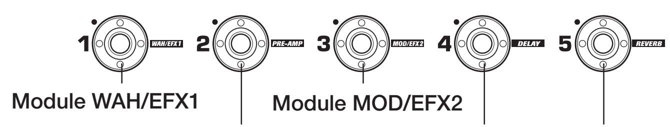
Le G9.2tt passe en mode manuel.

NOTE

En mode manuel, les commutateurs au pied ne sélectionnent plus les patches. Toutefois, la commande [TYPE] (sélection de groupe/banque) et la commande de paramètre 1 (sélection de patch) fonctionnent comme en mode de jeu. Veuillez noter que vous revenez en mode de jeu quand vous changez de patch.

2. Pressez le commutateur au pied pour le module à activer/désactiver.

[Commutateurs au pied et modules correspondants]



Module WAH/EFX1

Module PRE-AMP

Module MOD/EFX2

Module DELAY

Module REVERB

3. Pour retourner au mode de jeu, pressez le commutateur au pied BANK [▼].

3 Fonctionnement du préampli [Section Pre-amp]

La section préampli vous permet de régler le type de distorsion, son intensité et l'égaliseur séparément pour les deux canaux (A/B).

Type de distorsion **Comm. [AMP TYPE]**

Niv. de sortie du module PRE-AMP **[LEVEL]**

Accentuation/atténuation des médiums **[MIDDLE]**

Accentuation/atténuation des aigus extrêmes **[PRESENCE]**

AMP TYPE GAIN LEVEL BASS MIDDLE TREBLE PRESENCE

Comm. [GAIN] Intensité de distorsion

Comm. [BASS] Acc./Attén. des graves

Comm. [TREBLE] Acc./Attén. des aigus

1. Sélectionnez le canal pour lequel faire les réglages avec les touches [PRE-AMP A/B].

L'allumage de touche indique le canal sélectionné.

ASTUCE Vous pouvez alterner entre les canaux A et B avec les commutateurs de fonction 1 ou 2 (→ p. 38).

2. Tournez les commandes de la section préampli pour faire vos réglages.

Quand vous bougez une commande, le nom du paramètre et sa valeur actuelle s'affichent. Pour retourner en mode de jeu (ou mode manuel), pressez la touche [EXIT].

NOTE Les changement apportés à un patch seront perdus quand vous sélectionnerez un autre patch. Pour conserver les changements, mémorisez d'abord le patch (→ p. 13).

Prise en main 2 (Mode d'édition/Mode de mémorisation)

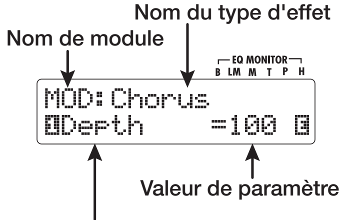
Cette section explique comment modifier un patch sélectionné et comment mémoriser les changements apportés.

1 Modification d'un patch (mode d'édition)

1. Pressez la touche du module d'effet à éditer.

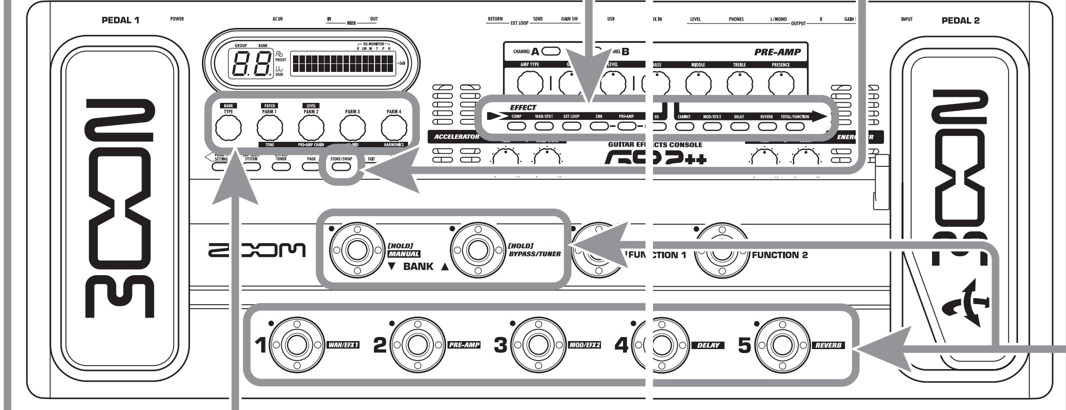
L'unité passe en mode d'édition. En pressant répétitivement la touche de module d'effet, le module correspondant peut être commuté on ou off.

[Affichage en mode d'édition]

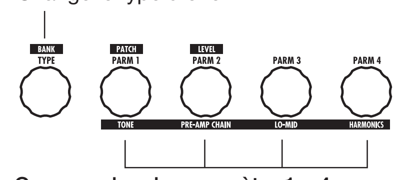


NOTE

Si vous pressez la touche module PRE-AMP/EQ, l'affichage est différent. Pour des détails, voir page 25.



2. Utilisez la commande [TYPE] et les commandes de paramètre 1 – 4 pour faire les réglages.



Commandes de paramètre 1 – 4

Changent le paramètre correspondant. Pour des informations sur les paramètres associés à ces commandes, voir pages 60 – 75.

ASTUCE

- Le type d'effet (type de distorsion) du module PRE-AMP peut être changé avec la commande [AMP TYPE].
- Les paramètres majeurs du module PRE-AMP/EQ peuvent être modifiés avec les commandes de la section préampli, comme en mode de jeu.

NOTE

Les changement apportés à un patch seront perdus si vous changez de patch. Pour les conserver, mémorisez le patch.

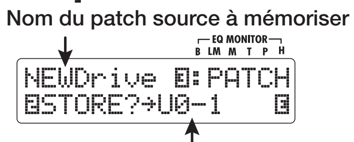
2 Mémorisation d'un patch (mode Store)

1. En mode de jeu, manuel ou d'édition, pressez la touche [STORE/SWAP].

[Affichage en mode Store]

Nom de groupe/N° de banque de destination

Nom du patch source à mémoriser



Nom du groupe, n° de banque, n° de patch de destination

2. "PATCH" apparaît en haut à droite de l'afficheur et "STORE?" en bas à gauche. Vérifiez que c'est bien l'opération désirée.

Dans ces conditions, vous pouvez mémoriser individuellement les patches. Si l'affichage est différent, utilisez la commande de paramètre 2 pour afficher "STORE?" et la commande de paramètre 3 pour afficher "PATCH".

ASTUCE En mode de mémorisation (Store), vous pouvez échanger des patches ainsi que mémoriser et échanger des banques entières (→ p. 28).

3. Utilisez les commutateurs au pied BANK [▼]/[▲] et 1 – 5 pour sélectionner la banque et le n° de patch de destination pour la mémorisation.

NOTE
- Seuls des patches du groupe user peuvent être choisis comme destination.
- Quand un patch du groupe user est choisi, ce patch devient par défaut la destination.
- Quand un patch d'un groupe preset est sélectionné, c'est le premier patch du groupe user qui devient la destination par défaut.

4. Pressez une fois encore [STORE/SWAP].

Le processus de mémorisation est effectué et l'unité retourne en mode de jeu.

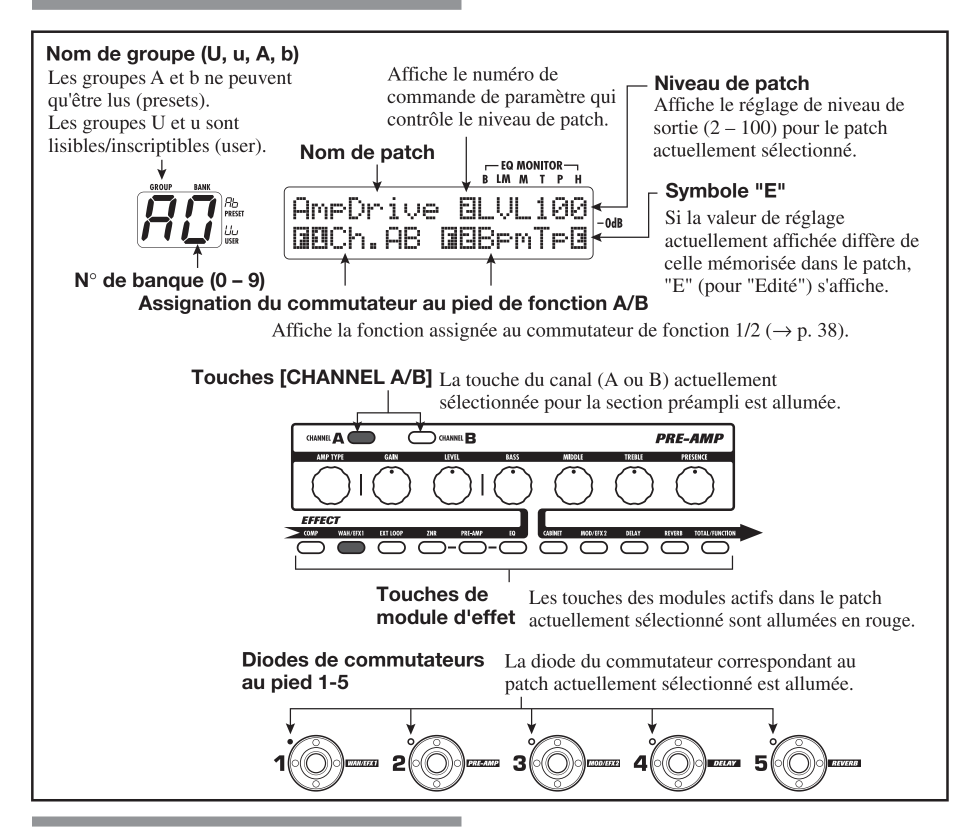
ASTUCE Vous pouvez facilement ramener les patches du groupe user aux réglages d'usine par défaut (→ p. 29).

Sélection des patches pour le jeu (Mode de jeu)

Immédiatement après avoir mis sous tension le G9.2tt, celui-ci est automatiquement en mode de jeu (pour sélectionner et utiliser des patches). Le patch dernièrement utilisé est automatiquement rappelé. Les différentes étapes de fonctionnement en mode de jeu sont décrites dans cette section.

Affichage de façade

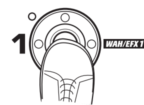
En mode de jeu, les informations suivantes sont affichées sur la façade.



Sélection d'un patch

Cette section explique comment sélectionner un patch en mode de jeu.

1. Pressez un commutateur au pied 1 – 5 dont la diode n'est pas allumée.

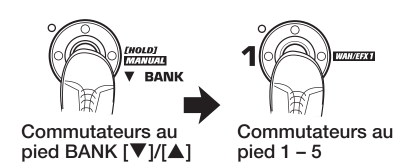


La diode du commutateur pressé s'allume, indiquant qu'un nouveau patch a été appelé.

ASTUCE

- En mode de jeu, vous pouvez sélectionner un patch en tournant la commande de paramètre 1.
- Quand vous pressez un commutateur au pied dont la diode est allumée, le même patch est rappelé.

2. Pour passer à un patch d'une autre banque, utilisez les commutateurs au pied BANK [▼]/[▲] pour changer de banque, puis utilisez les commutateurs au pied 1-5 pour sélectionner le patch.



Quand vous pressez répétitivement le commutateur au pied BANK [▲], le G9.2tt passe en revue les groupes/banques comme suit.

Groupes user
U0 → U1 ··· U9 → u0 ··· u9

Groupes preset
A0 → A1 ··· A9 → b0 ··· b9 →

ASTUCE

En mode de jeu, vous pouvez changer de groupe/banque en tournant la commande [TYPE].

NOTE

- Quand vous utilisez les commutateurs au pied BANK [▼]/[▲] pour changer de banque, pressez et relâchez rapidement le commutateur.
- Si vous gardez le commutateur au pied BANK [▼] enfoncé plus d'une seconde, le G9.2tt passe en mode manuel (→ p. 19).
- Si vous gardez le commutateur au pied BANK [▲] enfoncé plus d'une seconde, le G9.2tt passe en mode bypass (effets court-circuités). Si vous gardez le commutateur encore plus longtemps enfoncé, le G9.2tt passe en mode mute (coupure du son d'origine et du son d'effet) (→ p. 21).

Réglage du son

En mode de jeu, vous pouvez utiliser les commandes de la façade pour régler les paramètres de base de la section préampli (type et intensité de distorsion, accentuation/atténuation par l'égaliseur, etc.).

1. En mode de jeu, sélectionnez le patch.

2. Pressez une des touches [CHANNEL A/B] pour sélectionner le canal A ou B de préampli pour lequel faire le réglage.



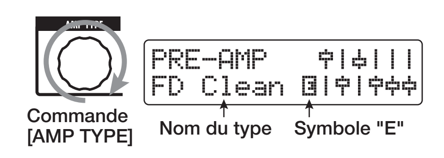
La section préampli du G9.2tt a deux canaux séparés qui ont leurs propres réglages. Presser simplement une des touches [CHANNEL A/B] fait automatiquement changer de canal.

ASTUCE

Vous pouvez alterner entre les canaux A et B avec le commutateur au pied FUNCTION 1/2 (→ p.38).

3. Pour changer le type de distorsion, tournez la commande [AMP TYPE].

La commande [AMP TYPE] sélectionne le type de distorsion (l'ampli ou la pédale simulé). Quand vous tournez la commande, le nom du nouveau type d'ampli s'affiche.



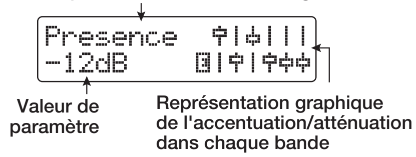
ASTUCE

- Quand vous avez changé le type de distorsion, le symbole "E" s'affiche et la touche [STORE/SWAP] s'allume.

- Si la valeur de réglage actuellement affichée diffère de celle mémorisée dans le patch d'origine, "E" (pour "Edité") apparaît.
- La touche [STORE/SWAP] allumée indique qu'un ou plusieurs éléments (pas forcément affichés) ont été changés par rapport au contenu du patch d'origine. Si tous les éléments sont ramenés à leurs réglages d'origine, la touche s'éteint.

4. Pour changer d'autres paramètres majeurs de la section préampli, utilisez la commande correspondante (voir illustration ci-dessous).

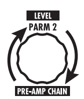
Quand vous tournez une commande, le nom et le réglage actuel du paramètre correspondant s'affichent. Bouger la commande [BASS], [MIDDLE], [TREBLE] ou [PRESENCE] accentuera ou coupera la bande de fréquences correspondante et le réglage se reflétera dans la représentation graphique du côté droit de l'afficheur.



ASTUCE

Quand vous accomplissez l'étape 3 ou l'étape 4, le G9.2tt passe en mode d'édition. Pour retourner en mode de jeu, pressez la touche [EXIT] (pour des détails sur le mode d'édition, voir page 24.)

5. Pour régler le niveau général du patch, tournez la commande de paramètre 2 en mode de jeu.



Le niveau du patch est un paramètre qui contrôle le niveau de sortie du patch correspondant. La plage de réglage est 2 – 100. Un réglage de 80 donne un gain unitaire (ni augmentation ni diminution du niveau).

NOTE

Les changements que vous avez apportés à un patch seront perdus quand vous changerez de patch. Pour conserver les changements, mémorisez d'abord le patch (→ p. 28).

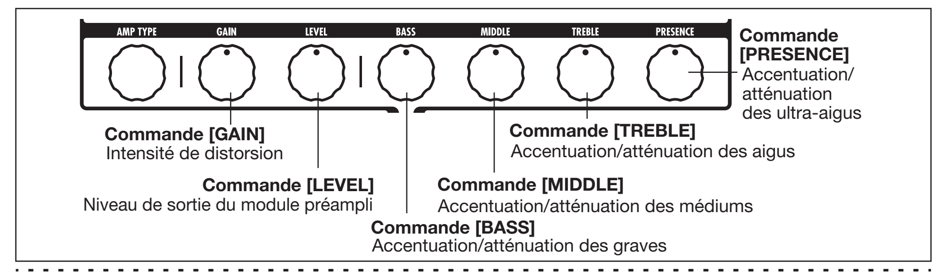
Emploi de l'Accelerator

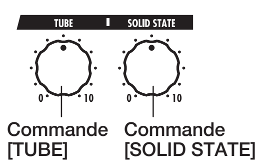
L'étage d'entrée du G9.2tt possède une fonction Accelerator qui amplifie le signal analogique avant traitement d'effet, à l'aide d'un circuit à lampes ou transistors. Cela vous permet de mélanger les caractéristiques de compression et distorsion d'une lampe avec le son clair à transistor puis d'envoyer le signal au circuit d'effet.

ASTUCE

L'Accelerator est actif dans tous les modes. Les réglages d'Accelerator ne font pas partie du patch.

Pour régler l'Accelerator, utilisez les commandes de la section Accelerator de la façade. Les fonctions des commandes sont expliquées ci-dessous





● **Commande [TUBE]**

Cette commande règle le gain du signal entrant du circuit à lampes. Tourner la commande dans le sens horaire augmente le gain et également la distorsion. Des réglages supérieurs à 3 heures accroissent radicalement le volume et la distorsion. Cela peut servir à fortement accentuer le caractère de compression et distorsion typique des lampes.

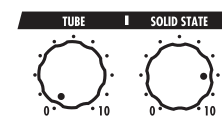
● **Commande [SOLID STATE]**

Cette commande règle le gain du signal entrant du circuit à transistor. Tourner la commande dans le sens horaire n'augmente que le volume. En position maximale, le gain est de +6 dB environ. Cela peut servir à augmenter le gain du signal avant traitement par l'effet.

Selon les réglages fait pour l'Accelerator, l'intensité d'effet du module COMP et la profondeur de distorsion du module PRE-AMP changeront également. Quand vous éditez les patches, nous vous recommandons d'utiliser les exemples de réglage suivants pour l'Accelerator.

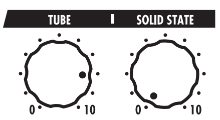
● **Son clair normal**

Ce réglage donne un son clair avec une distorsion minimale.



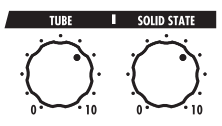
● **Préampli à lampes**

Ce réglage accentue la sensation de compression de type lampe. Monter encore plus la commande [TUBE] accroîtra radicalement le volume et la distorsion.



● **Mélange son clair/lampes**

Ce réglage donne un mélange de son clair à transistor et de son de distorsion à lampes.



NOTE

Quand les deux commandes sont réglées au minimum, aucun signal n'entre dans le G9.2tt.

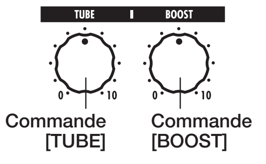
Emploi de l'Energizer

Le G9.2tt intègre une fonction Energizer qui traite le signal de sortie analogique à l'aide d'un circuit à lampes.
Cette fonction convient pour faire ressortir la guitare dans un ensemble ou pour ajouter ce son caractéristique d'une distorsion à lampes.

ASTUCE

L'Energizer est actif dans tous les modes. Les réglages de l'Energizer ne sont pas mémorisés comme partie du patch.

Pour régler l'Energizer, utilisez les commandes de la section Energizer de la façade. Les fonctions de commande sont expliquées page suivante.



● Commande [TUBE]

Cette commande ajoute au son des caractéristiques de distorsion à lampes, faisant nettement ressortir la guitare. Quand la commande est tournée à fond dans le sens anti-horaire, l'effet est coupé. Tourner progressivement cette commande dans le sens horaire augmente le gain du circuit à lampes, ce qui a pour résultat un son saturé ou "crunch" plus chaud et plus solide.

Normalement, vous devez régler la commande sur une position pour laquelle la distorsion n'est pas trop audible, mais vous pouvez la régler plus haut lorsque vous voulez délibérément accentuer la distorsion à lampes.

● Commande [BOOST]

Cette commande accentue des bandes de fréquences spécifiques pour rendre le son plus prononcé. Quand la commande est tournée à fond dans le sens anti-horaire, l'effet est coupé. Tourner progressivement la commande dans le sens horaire accentue les basses fréquences et la zone autour de 2 kHz. En particulier lorsque vous utilisez un petit ampli guitare ou un système audio à réponse plate, cela peut être utile pour produire un son plus dynamique.

La commande [BOOST] est utile dans de telles situations, et pour amener le son de la guitare sur le devant quand on joue dans un groupe.

NOTE

- L'intensité de la distorsion obtenue avec la commande [TUBE] dépend de la guitare et du type de micro.
- Quand les deux commandes sont tournées à fond au maximum, le niveau de volume sera supérieur et une distorsion excessive peut se produire.

Commutation on/off des modules au pied durant le jeu (Mode manuel)

Le mode dans lequel les commutateurs au pied 1 – 5 servent à activer/désactiver les modules majeurs d'un patch de façon individuelle se nomme "mode manuel". Dans ce mode, les effets simples du G9.2tt peuvent être contrôlés au pied comme des pédales d'effet indépendantes.

1. En mode de jeu, sélectionnez un patch.

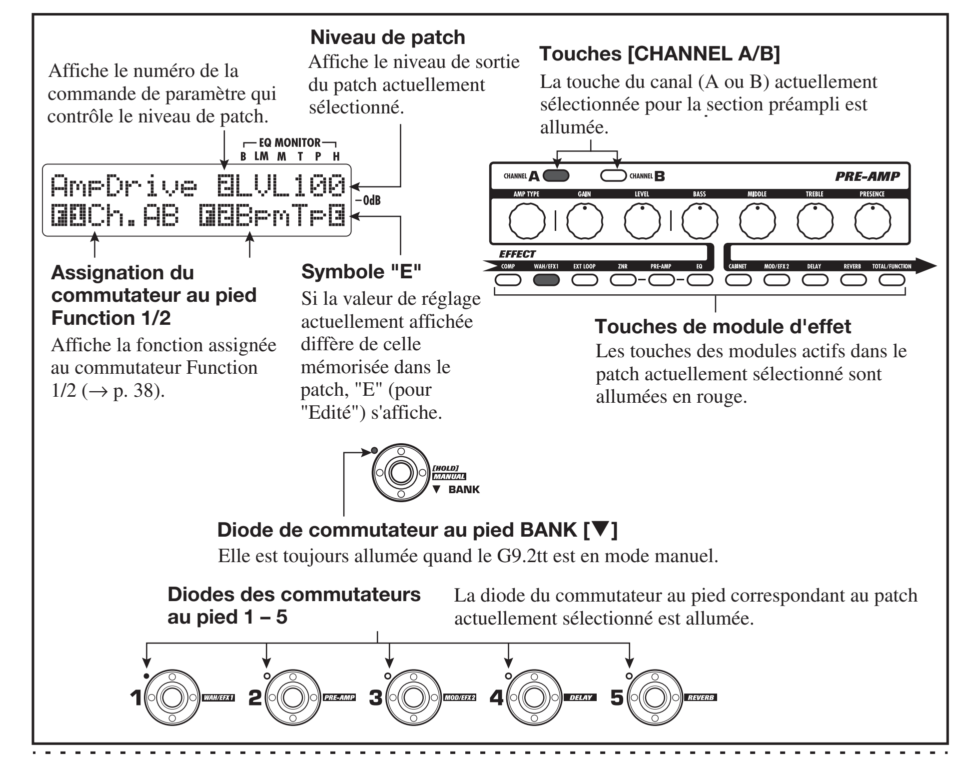
2. Pressez et maintenez le commutateur au pied BANK [▼] durant au moins une seconde.



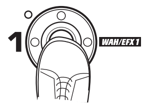
La diode du commutateur au pied BANK [▼] s'allume et le G9.2tt passe en mode manuel. En mode manuel, les informations suivantes apparaissent en façade (voir illustration ci-dessous).

NOTE

En mode manuel, vous ne pouvez pas utiliser les commutateurs au pied pour sélectionner les patches. Toutefois, la commande [TYPE] (sélection de groupe/banque) et la commande de paramètre 1 (sélection de patch) fonctionnent comme en mode de jeu. Veuillez noter que le G9.2tt retourne en mode de jeu quand vous changez de patch.



3. Pour activer/désactiver un module, pressez le commutateur au pied correspondant à ce module.



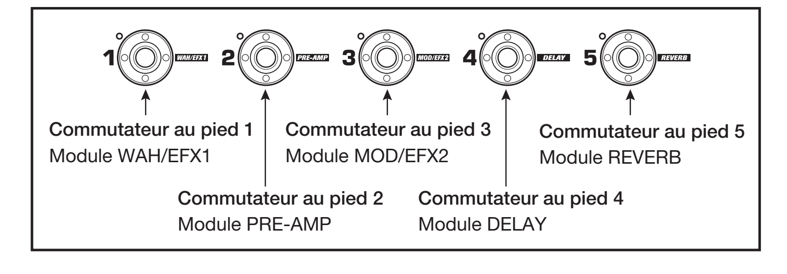
En mode manuel, vous pouvez utiliser les commutateurs au pied 1 – 5 pour activer/désactiver les modules d'effet majeurs. L'allocation module/commutateur au pied est décrite ci-dessous.

ASTUCE
- Quand un module est activé/désactivé, la touche [STORE/SWAP] s'allume.
- En mode manuel, vous pouvez utiliser les commandes de la façade comme en mode de jeu pour régler les paramètres de préampli, le niveau de patch, l'Accelerator et l'Energizer. Pour des détails sur les procédures de fonctionnement, voir "Réglage du son" dans la section sur le mode de jeu (→ p. 15).
- Depuis le mode manuel, vous pouvez passer en mode d'édition pour éditer les patches. Pour des détails sur les modes d'édition, voir page 24.

4. Pour retourner en mode de jeu, pressez le commutateur au pied BANK [▼].



NOTE
Les changements que vous avez apportés à un patch seront perdus quand vous sélectionnerez un autre patch. Pour conserver ces changements, mémorisez d'abord le patch (→ p.28).



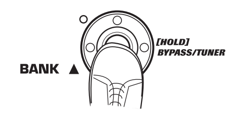
Emploi de l'accordeur interne (Bypass/Mute)

Le G9.2tt intègre une fonction accordeur qui permet l'accord chromatique ordinaire ainsi que les accords spéciaux. Cette section explique les étapes d'emploi de l'accordeur.

Emploi de l'accordeur chromatique

Pour utiliser la fonction accordeur chromatique, procédez comme suit.

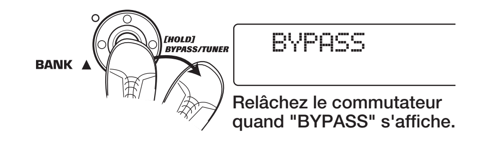
1. En mode de jeu, en mode manuel ou en mode d'édition, pressez et maintenez le commutateur au pied BANK [▲].



Pour utiliser l'accordeur, le G9.2tt doit être en mode bypass (effets court-circuités) ou en mode mute (son d'origine et son d'effet tous deux coupés).

● **Pour passer en mode bypass**

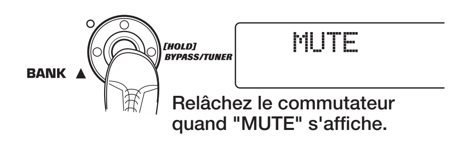
Maintenez le commutateur au pied BANK [▲] durant environ 1 seconde jusqu'à ce que "BYPASS" s'affiche. Puis relâchez le commutateur. Le G9.2tt est maintenant en mode bypass.



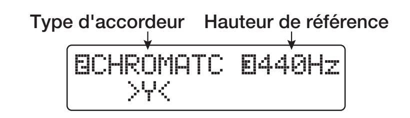
ASTUCE
Vous pouvez passer en mode bypass en pressant la touche [BYPASS/TUNER].

● **Pour passer en mode mute**

Maintenez le commutateur au pied BANK [▲] jusqu'à ce que "BYPASS" se change en "MUTE". Puis relâchez le commutateur. Le G9.2tt est maintenant en mode mute.



Après affichage de "BYPASS" ou "MUTE", l'écran passe automatiquement à l'affichage d'accord.

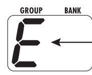


NOTE
Vous pouvez passer en mode mute en pressant et en maintenant la touche [BYPASS/TUNER].

ASTUCE
- Les pédales d'expression intégrées fonctionnent comme pédales de volume en mode bypass (en mode mute, elles n'ont pas d'effet).
- En tournant la commande de paramètre 2, vous pouvez sélectionner d'autres types d'accordeur en dehors de l'accordeur chromatique. Pour plus d'informations, voir la section suivante.
- Le chiffre affiché en négatif dans l'afficheur indique que la commande de paramètre correspondante peut servir au réglage.

2. Jouez à vide la corde à accorder.

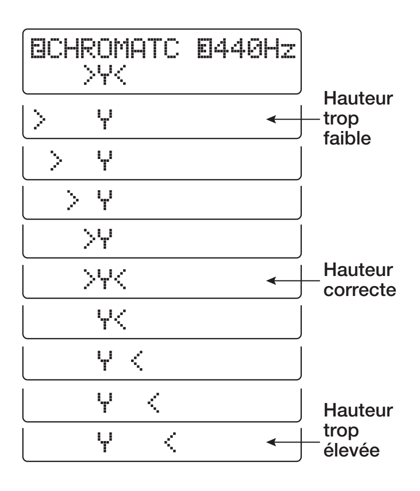
L'indicateur [GROUP/BANK] affiche la note la plus proche de la hauteur actuelle.



Note (Rappelons qu'en notation anglaise, A=la, B=si, C=do, D=ré E=mi, F=fa et G=sol)

Note	Indicateur [GROUP/BANK]	Note	Indicateur [GROUP/BANK]
A♭	Ab	D	d
A	A	E♭	Eb
B♭	bb	E	E
B	b	F	F
C	C	G♭	Gb
D♭	db	G	G

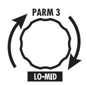
Les symboles > < en partie basse de l'afficheur indiquent à quel point la hauteur diffère de la note affichée.



3. **Accordez la corde de votre instrument tout en vérifiant les indications de note et de hauteur.**

ASTUCE
D'abord, vous devez faire un accord grossier pour obtenir l'indication de note désirée, puis regardez la partie basse de l'afficheur et affinez l'accord.

4. **Pour changer la hauteur de référence de l'accordeur, tournez la commande de paramètre 3.**



Lorsque le G9.2tt est mis sous tension, sa hauteur de référence pour l'accordeur est toujours 440 Hz (*la* médian = 440 Hz). La plage de réglage par la commande de paramètre 3 est *la* médian = 435 – 445 Hz, par pas de 1 Hz.



ASTUCE
Quand le G9.2tt est éteint et rallumé, la hauteur de référence revient à 440 Hz.

5. **Quand l'accord est terminé, pressez un des commutateurs BANK [▼]/[▲].**



Le G9.2tt retourne au mode précédent. Si le G9.2tt était en mode d'édition, il passera en mode de jeu.

ASTUCE
Le mode bypass/mute peut être annulé en pressant la touche [BYPASS/TUNER], la touche [EXIT] ou un des commutateurs au pied 1 – 5.

Emploi d'autres types d'accordeur

En dehors de l'accord chromatique, le G9.2tt offre différents autres types d'accord tels que l'accord standard pour guitare et basse, l'open tuning, etc. Pour utiliser ces fonctions, procédez comme suit.

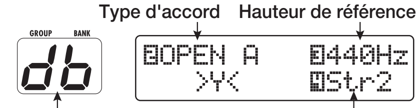
1. **Passez le G9.2tt en mode bypass ou mute comme à l'étape 1 de "Emploi de l'accordeur chromatique".**

L'écran affiche l'indication d'accord.

2. **Tournez la commande de paramètre 2 pour sélectionner le type d'accordeur.**

Les types d'accordeur disponibles et les noms de note correspondant pour chaque corde sont donnés ci-dessous.

Si vous sélectionnez "OPEN A" comme type d'accord, l'indicateur [GROUP/BANK] et les indications affichées seront les suivants.

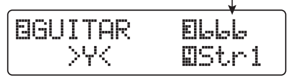


3. **Si nécessaire, tournez la commande de paramètre 3 pour changer la hauteur de référence de l'accordeur.**

Sa plage de réglage est *la* médian = 435 – 445 Hz, par pas de 1 Hz.

Quand un réglage autre que chromatique a été sélectionné comme type d'accord, tourner la commande de paramètre 3 dans le sens anti-horaire après le réglage "435" sélectionne le réglage "b" (un demi-ton plus bas), "bb" (deux demi-tons plus bas) et "bbb" (trois demi-tons plus bas).

Accord optionnel de 1 - 3 demi-tons plus bas



ASTUCE
Quand le G9.2tt est éteint et rallumé, la hauteur de référence revient à 440 Hz.

4. **Jouez à vide la corde ayant le numéro indiqué, et réglez la hauteur.**

5. **Tournez la commande de paramètre 4 pour passer aux autres cordes.**

6. **Accordez les autres cordes de la même façon.**

7. **Quand l'accord est terminé, pressez un des commutateurs au pied BANK [▼]/[▲].**

Le G9.2tt retourne au mode précédent. Si le G9.2tt était en mode d'édition, il passera en mode de jeu.

ASTUCE
Quand le G9.2tt est éteint et rallumé, le réglage de type d'accordeur revient à la valeur par défaut (accordeur chromatique).

Type d'accord		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN G	OPEN E	OPEN D	DADGAD
Numéro de corde	STR1	E	G	E	d	E	d	d
	STR2	b	d	db	b	b	A	A
	STR3	G	A	A	G	Ab	Gb	G
	STR4	d	E	E	d	E	d	d
	STR5	A	b	A	G	b	A	A
	STR6	E		E	d	E	d	d
	STR7	b						

Changement du son d'un patch (Mode d'édition)

Le mode dans lequel vous pouvez changer les types et réglages d'effet qui constituent un patch se nomme "mode d'édition". Cette section décrit comment utiliser ce mode.

Configuration de patch

Comme représenté dans l'illustration "Configuration de patch" ci-dessous, le G9.2tt peut être comparé à une série d'effets individuels (modules d'effet). Une combinaison de ces modules et des réglages de chaque module est mémorisée comme un patch.

Quasiment tous les modules comprennent différents effets (appelés types d'effet), dont un seul peut être sélectionné à la fois. Par exemple, le module MOD/EFX2 permet la sélection de CHORUS, PITCH SHIFTER, DELAY, etc.

Les éléments qui déterminent le son d'un patch sont appelés paramètres d'effet. Chaque type d'effet a ses propres paramètres qui peuvent être contrôlés par les commandes de la façade. Même dans le même module, quand le type d'effet est différent, les paramètres d'effet pouvant être contrôlés diffèrent également.

Dans la configuration de patch représentée ci-dessous, la série de modules EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ et CABINET fonctionne comme une section préampli virtuelle. Selon l'application, cette section peut être insérée après le module WAH/EFX1 ou après le module DELAY (→ p. 58). Pour les modules ZNR, PRE-AMP et EQ, des réglages différents peuvent être faits pour les deux canaux (A/B).

Etapes de base du mode d'édition

Les étapes de base qui sont normalement suivies en mode d'édition sont expliquées ici. Pour des détails sur les types et paramètres d'effet de chaque module, voir la section "Types et paramètres d'effet" en pages 60 – 75.

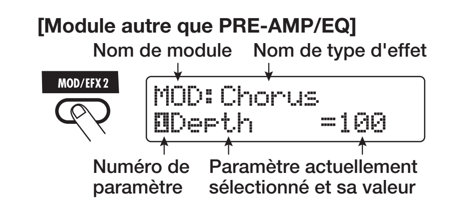
1. Sélectionnez le patch à éditer.

Le patch peut être d'un groupe preset (A/b) ou d'un groupe user (U/u). Toutefois, si vous avez édité un patch d'un groupe preset, il ne pourra être mémorisé que dans un groupe user (→ p. 28).

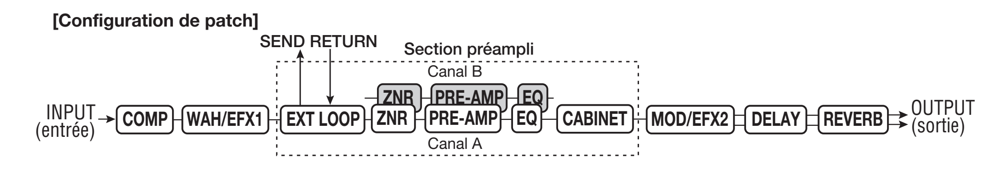
2. En mode de jeu ou en mode manuel, pressez la touche de module d'effet (voir illustration en page suivante) pour sélectionner le module sur lequel agir.

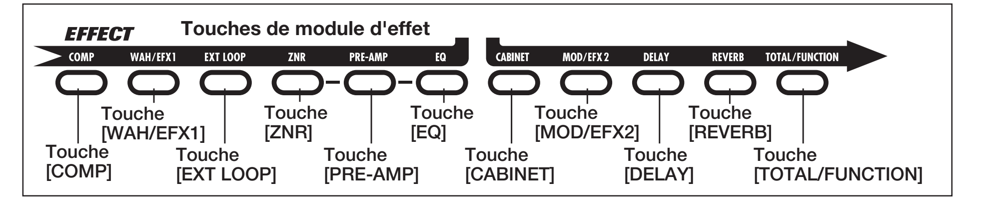
Le G9.2tt passe en mode d'édition et l'affichage change comme suit.

[Module autre que PRE-AMP/EQ]



[Configuration de patch]

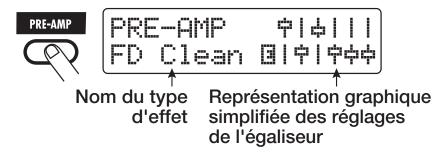




ASTUCE

Les touches de module d'effet pour les modules activés dans le patch actuellement sélectionné sont allumées en rouge (les touches des modules désactivés ne sont pas allumées). Quand vous pressez une touche pour sélectionner un module, sa couleur passe au orange (ou au vert si le module est désactivé).

[Module PRE-AMP]



[Module EQ]



NOTE

- Si le mode d'édition a été activé depuis le mode de jeu, les commutateurs au pied 1 – 5 peuvent servir à changer de patch. Toutefois, notez que les changements seront perdus si vous changez de patch en cours d'édition.
- Quand le mode d'édition a été activé depuis le mode manuel, les commutateurs au pied 1 – 5 peuvent servir à commuter on ou off un module spécifique.

3. Pour activer/désactiver le module sélectionné, pressez une nouvelle fois la même touche de module.

Quand le module est désactivé (off), l'indication "Module Off" s'affiche. Presser une fois encore la même touche dans ces conditions active le module (on).

ASTUCE

- Si n'importe quel statut on/off de module, sélection de type d'effet ou réglage de paramètre a été modifié ne serait-ce qu'une fois, la touche [STORE/SWAP] s'allume et "E" s'affiche à côté de l'élément.
- L'indication "E" disparaît quand l'élément est ramené à sa valeur d'origine. Toutefois, si n'importe quel autre élément a été changé, la touche [STORE/SWAP] reste allumée.

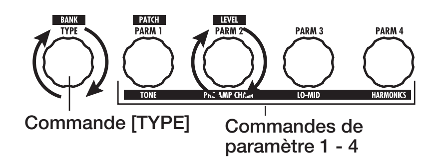
NOTE

Les modules PRE-AMP, ZNR et EQ peuvent être réglés sur on ou off séparément pour chaque canal (A/B).

4. Pour éditer le module sélectionné, procédez comme suit.

● Quand un module autre que PRE-AMP/ EQ est sélectionné

Changez le type d'effet selon vos besoins avec la commande [TYPE] (pour les modules ayant plusieurs types d'effet) et utilisez les commandes de paramètre 1 – 4 pour régler les paramètres de ce type d'effet. Les paramètres assignés aux commandes de paramètre 1 – 4 diffèrent en fonction du module et du type d'effet (→ p. 60 – 75).



Quand vous tournez une commande de paramètre, l'affichage change comme suit.



Nom du paramètre et numéro de la commande de paramètre associée

Valeur de paramètre

ASTUCE

Pour les modules d'effet n'ayant qu'un type d'effet (module EQ, module CABINET etc.), le type d'effet ne peut pas être changé.

● Quand le module PRE-AMP/EQ est sélectionné

Les paramètres de module PRE-AMP et EQ peuvent toujours être réglés avec les commandes et touches de la section préampli, quel que soit le module sélectionné. Les fonctions des commandes et touches sont données dans la Figure 1 ci-dessous.

Quand la touche de module d'effet [PRE-AMP]/[EQ] est sélectionnée, les commandes de paramètre 1 – 4 peuvent servir à régler d'autres paramètres du module PRE-AMP/EQ. Les fonctions des commandes sont données dans la Figure 2 ci-dessous.

ASTUCE

- Quand le paramètre PRE-AMP de la section préampli est réglé, le module PRE-AMP est automatiquement sélectionné. Quand un paramètre EQ est réglé, le module EQ est automatiquement sélectionné.

Figure 1

[Edition du module PRE-AMP/EQ avec la section préampli]

Touches [PRE-AMP A/B]
Sélectionnent un des deux canaux de la section préampli.

CHANNEL A — CHANNEL B — PRE-AMP
AMP TYPE — GAIN — LEVEL — BASS — MIDDLE — TREBLE — PRESENCE

Comm. [GAIN]
Règle le gain (intensité de distorsion) du module PRE-AMP.

Comm. [BASS]
Règle l'atténuation/accentuation des graves du module EQ.

Comm. [TREBLE]
Règle l'atténuation/accentuation des aigus du module EQ.

Comm. [PRESENCE]
Règle l'atténuation/accentuation des ultra aigus du module EQ.

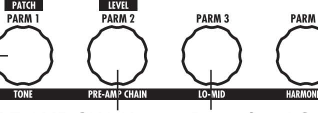
Comm. [AMP TYPE]
Sélectionne le type de distorsion du module PRE-AMP.

Comm. [LEVEL]
Règle le niveau de sortie du module PRE-AMP.

Comm. [MIDDLE]
Règle l'atténuation/accentuation des médiums du module EQ.

Figure 2

[Edition du module PRE-AMP/EQ avec les commandes de paramètre 1– 4]



Paramètre TONE
Règle la qualité tonale du module PRE-AMP.

Paramètre HARMONICS
Règle la composante harmonique du module EQ.

Paramètre PRE-AMP CHAIN
Sélectionne la position d'insertion de la section préampli.

Paramètre LO-MID
Règle l'accentuation/atténuation des bas médiums du module EQ.

- Les modules PRE-AMP, ZNR et EQ permettent des réglages différents des paramètres pour les deux canaux (A/B). Sélectionnez d'abord le canal puis réglez le paramètre.

5. Répétez les étapes 2 – 4 pour éditer d'autres modules de la même façon.

6. Quand l'édition est terminée, pressez la touche [EXIT].



Le G9.2tt revient au mode précédent.

NOTE

- Les changements que vous avez apportés à un patch seront perdus quand vous sélectionnerez un autre patch. Pour conserver ces changements, commencez par mémoriser le patch (→ p. 28).
- Le niveau de patch (niveau de sortie individuel de patch) ne peut pas être changé en mode d'édition. Utilisez le mode de jeu ou le mode manuel pour régler ce niveau.

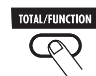
ASTUCE

Si le mode d'édition a été appelé depuis le mode de jeu, vous pouvez retourner en mode de jeu en pressant les commutateurs au pied BANK [▼]/[▲] ou 1 – 5. Dans ce cas, l'ensemble banque/patch changera en même temps.

Changement de nom de patch

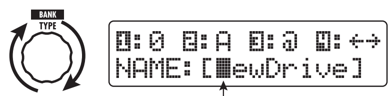
Vous pouvez changer le nom d'un patch édité. Pour cela, procédez comme suit.

1. En mode de jeu, mode manuel ou mode d'édition, pressez la touche de module d'effet [TOTAL/FUNCTION].



2. Tournez la commande [TYPE] pour afficher le nom de patch en partie inférieure de l'écran.

Le premier caractère du nom de patch alterne avec un carré noir représentant le curseur.



Le carré noir clignotant (■) indique que ce caractère peut être changé.

3. Tournez la commande de paramètre 4 pour déplacer le curseur de saisie de caractère et utilisez les commandes de paramètre 1 – 3 pour sélectionner le nouveau caractère.

Les commandes de paramètres 1 – 3 sélectionnent les caractères comme suit.

Commande de paramètre 1 (chiffres):
0 – 9
Commande de paramètre 2 (lettres):
A – Z, a – z
Commande de paramètre 3 (symboles):
(espace)
!"#$%&'()*+,-./:;<>=?@[]^_`{}|

4. Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que le nom du patch soit celui désiré. Puis pressez la touche [EXIT].

Mémorisation de patches et de banques (Mode Store)

Cette section explique comment utiliser le mode de mémorisation (Store). En mode Store, vous pouvez mémoriser des patches modifiés ou échanger la position en mémoire de patches du groupe utilisateur (user). La mémorisation et l'échange peuvent également s'effectuer au niveau des banques entières. Les patches des groupes utilisateur peuvent à tout moment être ramenés à leurs réglages d'usine par défaut.

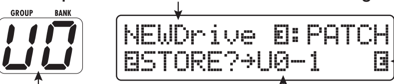
Mémorisation/échange de patches

Cette section explique comment mémoriser et échanger des patches.

1. En mode de jeu, en mode manuel ou en mode d'édition, pressez la touche [STORE/SWAP].



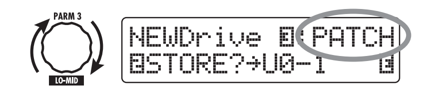
Le G9.2tt passe en attente de mémorisation et le patch actuellement sélectionné devient la source de mémorisation/échange.
L'indicateur [GROUP/BANK] affiche le nom de groupe et le numéro de banque de destination de mémorisation/échange.



ASTUCE

- Dans les conditions d'usine par défaut, les groupes utilisateur (U, u) contiennent les mêmes patches que les groupes presets (A, b).
- Si un patch a été édité, il sera mémorisé ou échangé sous sa forme éditée.
- Si un patch d'un groupe preset était sélectionné quand vous avez pressé la touche [STORE/SWAP], c'est le premier patch du groupe utilisateur qui est automatiquement sélectionné comme destination de mémorisation.

2. Pour individuellement mémoriser/échanger des patches, tournez la commande de paramètre 3 pour faire s'afficher "PATCH" en haut à droite de l'écran.



NOTE

Quand "BANK" s'affiche, l'opération suivante s'effectue pour la totalité de la banque. Assurez-vous que l'indication correcte est affichée.

3. Tournez la commande de paramètre 2 pour faire s'afficher "STORE?" (Mémoriser?) ou "SWAP?" (Echanger?).

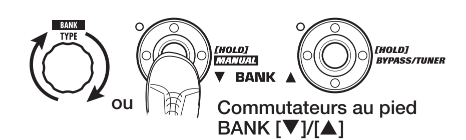


Quand "STORE?" est sélectionné, le patch actuel peut être mémorisé dans n'importe quel patch utilisateur.
Quand "SWAP?" est sélectionné, le patch utilisateur actuel peut être échangé avec n'importe quel autre patch utilisateur.

NOTE

Si le patch source appartient à un groupe preset, l'indication d'échange "SWAP?" n'apparaît pas.

4. Utilisez la commande [TYPE] ou les commutateurs au pied BANK [▼]/[▲] pour sélectionner le nom de groupe/numéro de banque de destination de mémorisation/échange.



5. Utilisez la commande de paramètre 1 ou les commutateurs au pied 1 – 5 pour sélectionner le numéro de patch de destination de mémorisation/échange.



6. Pressez une fois encore la touche [STORE/SWAP].

Le processus de mémorisation/échange est effectué et le G9.2tt retourne en mode de jeu avec le patch de destination de mémorisation/échange sélectionné.
En pressant la touche [EXIT] à la place de la touche [STORE/SWAP], vous pouvez annuler le processus et retourner au mode précédent.

NOTE

Les réglages de l'Energizer et de l'Accelerator ne sont pas mémorisés comme parties du patch.

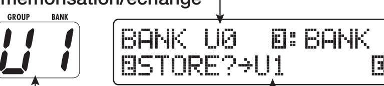
Mémorisation/échange de banques

Cette section explique comment mémoriser et échanger des banques entières.

1. En mode de jeu, manuel ou d'édition, pressez la touche [STORE/SWAP].

Le G9.2tt passe en attente de mémorisation et la banque actuellement sélectionnée devient la source de mémorisation/échange.

2. Pour mémoriser/échanger individuellement des banques, tournez la commande de paramètre 3 pour faire s'afficher "BANK" en haut à droite de l'écran.



3. Tournez la commande de paramètre 2 pour faire s'afficher "STORE?" (Mémoriser?) ou "SWAP?" (Echanger?).

Quand "STORE?" est sélectionné, la banque actuelle peut être mémorisée dans n'importe quelle banque utilisateur.
Quand "SWAP?" est sélectionné, la banque utilisateur actuelle peut être échangée avec n'importe quelle autre banque utilisateur.

NOTE

Si la banque source appartient à un groupe preset, l'indication d'échange "SWAP?" n'apparaît pas.

4. Utilisez la commande [TYPE] ou les commutateurs au pied BANK [▼]/[▲] pour sélectionner la banque de destination de mémorisation/échange.

5. Pressez une fois encore la touche [STORE/SWAP].

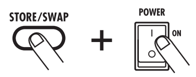
Le processus de mémorisation/échange est effectué et le G9.2tt retourne en mode de jeu avec la banque de destination de mémorisation/échange sélectionnée.
En pressant la touche [EXIT] à la place de la touche [STORE/SWAP], vous pouvez annuler le processus et retourner au mode précédent.

Retour des patches aux conditions d'usine par défaut

Même si vous avez apporté des changements aux patches des groupes utilisateur, vous pouvez ramener tous ces patches aux réglages d'usine par défaut à tout moment (All Initialize).

NOTE
Si vous faites une initialisation totale (All Initialize), tous les patches mémorisés dans les mémoires utilisateur sont remplacés. Réfléchissez-y donc à deux fois.

1. Mettez sous tension le G9.2tt en tenant enfoncée la touche [STORE/SWAP].



L'indication "All Initialize?" s'affiche.

```
All Initialize?
Y:STORE N:EXIT
```

2. Pressez une fois encore la touche [STORE/SWAP].

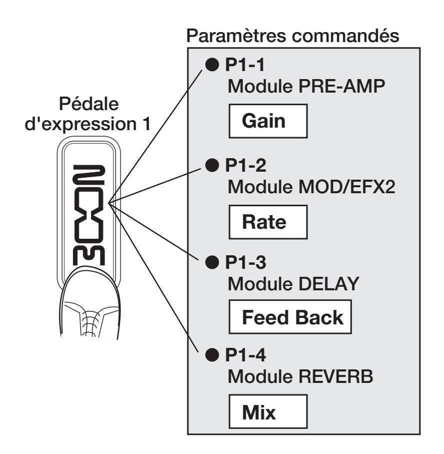
Tous les patches retrouvent leurs réglages d'usine par défaut et le G9.2tt passe en mode de jeu. En pressant la touche [EXIT] avant d'accomplir l'étape 2, vous pouvez annuler la procédure.

Emploi des pédales d'expression

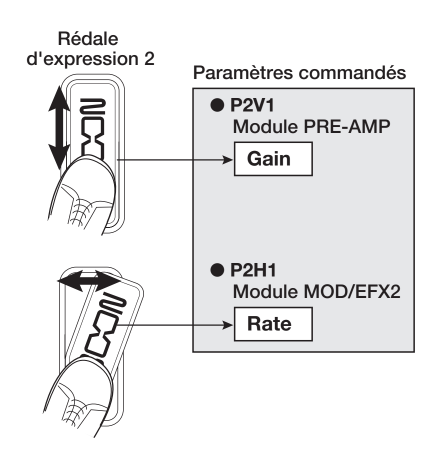
Cette section explique comment utiliser les deux pédales d'expression intégrées au G9.2tt.

A propos des pédales d'expression

Le G9.2tt est livré en standard avec deux pédales d'expression qui peuvent servir à piloter en temps réel des paramètres spécifiques d'effet.
La pédale d'expression 1 de gauche a quatre destinations de commande (P1-1 à P1-4) et un paramètre peut être associé à chaque destination de commande. Cela rend possible le réglage simultané de 4 paramètres de module différents. Un exemple de réglage est donné ci-dessous, pour vous donner une idée de la façon dont la pédale peut être utilisée.



La pédale d'expression 2 du côté droit ou pédale Z détecte non seulement les mouvements verticaux mais également horizontaux. Elle a quatre destinations de commande dans la direction verticale (P2V1 à P2V4) et quatre dans la direction horizontale (P2H1 à P2H4). Un paramètre peut être associé à chaque destination de commande.
Avec un réglage comme celui de l'exemple suivant, la pédale règle le paramètre Gain du module PRE-AMP quand on la déplace dans le sens vertical et le paramètre Rate du module MOD/EFX2 quand on la déplace dans le sens horizontal. Il est aussi possible de contrôler les deux à la fois avec la même pédale.



ASTUCE
- La plage de réglage du paramètre couverte par les pédales d'expression 1 et 2 peut être réglée séparément pour chaque destination de commande.
- En mode bypass, les deux pédales d'expression fonctionnent comme une pédale de volume quand on les déplace dans la direction verticale (déplacer la pédale d'expression 2 dans la direction horizontale n'a alors pas d'effet).
- En mode mute, les deux pédales d'expression sont sans effet.

NOTE
La pédale d'expression 2 du G9.2tt est conçue pour être utilisée avec un seul pied. Quand la pédale est totalement tournée sur la droite, la pousser fortement vers le bas, la heurter ou exercer d'une façon générale une force excessive l'endommagera. Veillez à ne faire fonctionner la pédale que dans la plage pour laquelle est conçue.

Assignation de commandes à la pédale d'expression 1

Pour assigner une commande à la pédale d'expression 1, procédez comme suit.

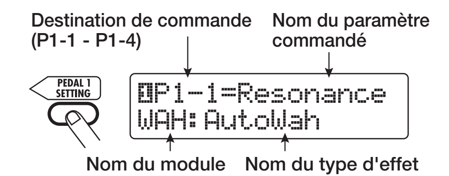
1. En mode de jeu, sélectionnez le patch.

ASTUCE

Les paramètres à commander par les pédales d'expression 1/2 et leur plage de réglage peuvent être choisis indépendamment pour chaque patch.

2. Pressez la touche [PEDAL 1 SETTING].

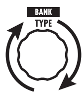
L'affichage change comme suit.



ASTUCE

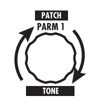
Le réglage des pédales d'expression 1/2 est inclus dans le module TOTAL/FUNCTION pour le patch correspondant. L'affichage ci-dessus peut également s'appeler en pressant la touche de module d'effet [TOTAL/FUNCTION] et en tournant la commande [TYPE].

3. Tournez la commande [TYPE] pour sélectionner une des 4 destinations de commande (P1-1 à P1-4).



Les étapes de réglage des destinations de commande P1-1 à P1-4 sont les mêmes.

4. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner le paramètre à commander.



Quand vous tournez la commande de paramètre 1, le paramètre d'effet et le module d'effet changent.

ASTUCE

- Pour des informations sur les paramètres qui peuvent être commandés, voir "Types et paramètres d'effet" en pages 60 - 75.
- Quand "Volume" est sélectionné comme destination, la pédale d'expression 1 fonctionne comme une pédale de volume.
- Quand "NOT Assign" est affiché, aucun paramètre n'est commandé. En réglant les quatre destinations de commande sur "NOT Assign", la pédale d'expression 1 peut être désactivée.

NOTE

Si vous sélectionnez "NOT Assign", les étapes 5 et 6 ne peuvent être suivies.

5. Pour déterminer la plage de réglage du paramètre à contrôler, utilisez la commande de paramètre 2 (pour la valeur minimale) et la commande de paramètre 3 (pour la valeur maximale).

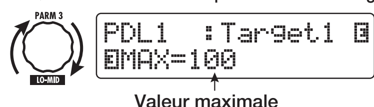
Les réglages sélectionnés avec les commandes de paramètre 2 et 3 déterminent les valeurs obtenues quand la pédale est totalement relevée (valeur minimale) et totalement enfoncée (valeur maximale).

L'affichage change comme suit.

■ Quand la commande de paramètre 2 est bougée



■ Quand la commande de paramètre 3 est bougée



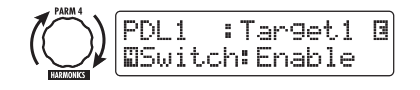
ASTUCE

- Le réglage de la plage possible dépend du paramètre sélectionné à l'étape 4.
- Il est aussi possible de régler "min" sur une valeur supérieure à "MAX". Dans ce cas, la valeur du paramètre sera minimale quand la pédale sera totalement enfoncée et maximale quand la pédale sera totalement relevée.

6. Pour utiliser la pédale d'expression 1 afin de commuter on et off le module, tournez la commande de paramètre 4 et sélectionnez "Enable".

La pédale d'expression 1 a un commutateur qui est déclenché quand la pédale est encore un peu plus poussée après avoir été totalement enfoncée. Le module auquel le paramètre sélectionné appartient sera commuté on/off.

Quand vous tournez la commande de paramètre 4, l'affichage change comme suit.



ASTUCE

Si vous sélectionnez "Disable" dans l'écran ci-dessus, la commutation on/off du module n'est plus disponible.

7. Répétez les étapes 3 – 6 pour régler les autres destinations de commande de la même façon.

NOTE

Il est aussi possible de spécifier le même paramètre pour plusieurs destinations de commande, mais dans certains cas, des changements de valeur extrêmes peuvent entraîner du bruit. Ce n'est pas un défaut.

8. Quand tous les réglages ont été faits pour la pédale d'expression 1, pressez la touche [EXIT].



L'unité retourne en mode de jeu.

9. Si nécessaire, mémorisez le patch.

NOTE

Tout changement apporté aux réglages de pédale sera perdu si vous changez de patch. Veillez à mémoriser le patch si vous désirez conserver vos changements (→ p. 28).

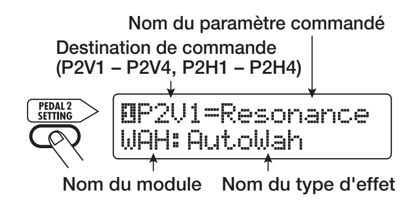
Assignation de commandes à la pédale d'expression 2

Cette section décrit comment assigner une destination de commande à la pédale d'expression 2. Quatre destinations de commande peuvent être assignées à la fois à la direction verticale et à la direction horizontale. La commutation on/off des modules n'est disponible qu'en direction verticale.

1. En mode de jeu, sélectionnez le patch.

2. Pressez la touche [PEDAL 2 SETTING].

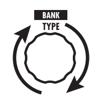
L'affichage change comme suit.



ASTUCE

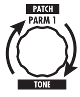
Le réglage des pédales d'expression 1/2 est inclus dans le module TOTAL/FUNCTION pour le patch correspondant. L'affichage ci-dessus peut également s'appeler en pressant la touche de module d'effet [TOTAL/FUNCTION] et en tournant la commande [TYPE].

3. Pour assigner une destination de commande à la direction verticale, tournez la commande [TYPE] pour sélectionner une des 4 destinations de commande verticale (P2V1 à P2V4).



Les étapes de réglage des destinations de commande P2V1 à P2V4 pour la direction verticale sont les mêmes.

4. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner le paramètre à commander.



Quand vous tournez la commande de paramètre 1, le paramètre d'effet, le type d'effet et le module d'effet changent.

ASTUCE

- Pour des informations sur les paramètres qui peuvent être commandés, voir "Types et paramètres d'effet" en pages 60 – 75.
- Quand "Volume" est sélectionné comme destination, la pédale d'expression 2 fonctionne comme une pédale de volume.
- Quand "NOT Assign" est affiché, aucun paramètre n'est commandé. En réglant les quatre destinations de commande sur "NOT Assign", l'action verticale de la pédale d'expression 2 peut être désactivée.

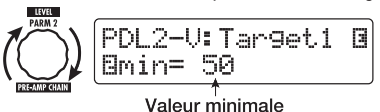
NOTE

Si vous sélectionnez "NOT Assign", les étapes 5 et 6 ne peuvent être suivies.

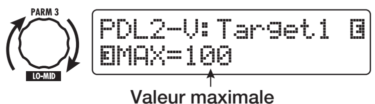
5. Pour déterminer la plage de réglage du paramètre à contrôler, utilisez la commande de paramètre 2 (pour la valeur minimale) et la commande de paramètre 3 (pour la valeur maximale).

L'affichage change comme suit.

■ Quand la commande de paramètre 2 est bougée



■ Quand la commande de paramètre 3 est bougée



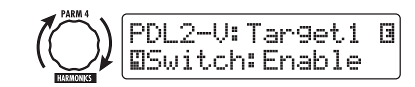
ASTUCE

- Le réglage de la plage possible dépend du paramètre sélectionné à l'étape 4.
- Il est aussi possible de régler "min" sur une valeur supérieure à "MAX". Dans ce cas, la valeur du paramètre sera minimale quand la pédale sera totalement enfoncée et maximale quand la pédale sera totalement relevée.

6. Pour utiliser la pédale d'expression 2 afin de commuter on et off le module, tournez la commande de paramètre 4 et sélectionnez "Enable".

La pédale d'expression 2 a un commutateur qui est déclenché quand la pédale est encore un peu plus poussée dans la direction verticale après avoir été totalement enfoncée. Le module auquel le paramètre sélectionné appartient sera commuté on/off.

Quand vous tournez la commande de paramètre 4, l'affichage change comme suit.



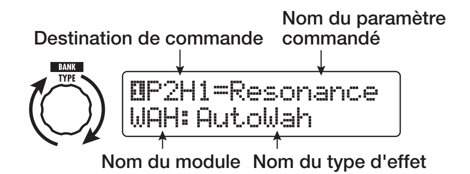
ASTUCE

Si vous sélectionnez "Disable" dans l'écran ci-dessus, la commutation on/off du module n'est plus disponible.

7. Répétez les étapes 3 – 6 pour régler les autres destinations de commande de la même façon pour la direction verticale.

8. Pour assigner des destinations de commande à la direction horizontale, tournez la commande [TYPE] pour sélection une des quatre destinations de commande de la direction horizontale (P2H1 à P2H4).

L'affichage change comme suit.



Les étapes pour régler les destinations de commande P2H1 à P2H4 de la direction horizontale sont les mêmes.

9. Répétez les étapes 4 – 5 pour régler les valeurs minimale et maximale du paramètre commandé.

NOTE

Dans la direction horizontale de la pédale d'expression 2, aucune commutation on/off de module n'est possible. Par conséquent, la commande de paramètre 4 n'a pas d'effet.

10. Répétez les étapes 8 – 9 pour régler les autres destinations de commande comme la direction horizontale.

NOTE

Il est aussi possible de spécifier le même paramètre pour plusieurs destinations de commande, mais dans certains cas, des changements de valeur extrêmes peuvent entraîner du bruit. Ce n'est pas un défaut.

11. Quand tous les réglages ont été faits pour la pédale d'expression 2, pressez la touche [EXIT].



L'unité retourne en mode de jeu.

12. Si nécessaire, mémorisez le patch.

NOTE

Tout changement apporté aux réglages de pédale sera perdu si vous changez de patch. Veillez à mémoriser le patch si vous désirez conserver vos changements (→ p. 28).

ASTUCE

La pédale d'expression 2 dispose d'un blocage de mouvement dans la direction horizontale. Si le mouvement horizontal n'est pas nécessaire, l'utilisation du bloqueur peut être préférable.

Réglage des pédales d'expression

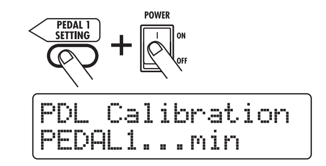
Les pédales d'expression 1/2 du G9.2tt sont réglées pour un fonctionnement optimal en usine,

mais parfois un re-réglage peut être nécessaire. Si l'action d'une pédale semble insuffisante, ou si un grand changement se produit alors que la pédale n'est que peu enfoncée, réglez la pédale comme suit.

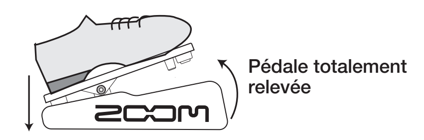
■ Réglage de la pédale d'expression 1

1. Maintenez enfoncée la touche [PEDAL 1 SETTING] en mettant l'unité sous tension.

L'affichage change comme suit.



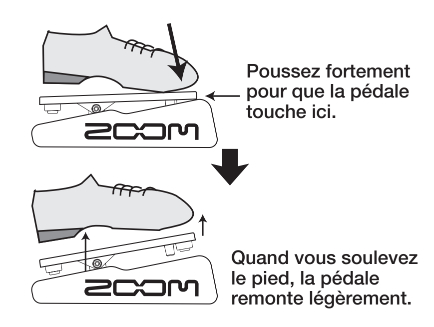
2. Avec la pédale d'expression 1 totalement relevée, pressez la touche [STORE/SWAP].



L'affichage change comme suit.



3. Enfoncez entièrement la pédale d'expression puis décollez votre pied de la pédale.



4. Pressez la touche [STORE/SWAP].



Le réglage est terminée et l'unité retourne en mode de jeu.

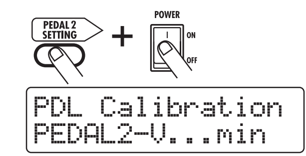
ASTUCE

- Le point de commutation on/off de module de la pédale d'expression 1 n'est pas affecté par la position de la pédale à l'étape 3. Cette position est toujours la même.
- Pour des informations sur la fonction de commutation on/off des modules, voir page 33.
- Si l'indication "ERROR" apparaît, retournez à l'étape 2 et répétez la procédure.

■ Réglage de la pédale d'expression 2

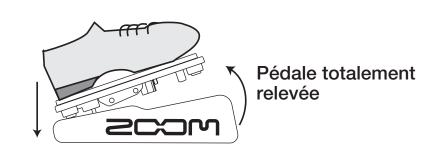
1. Maintenez enfoncée la touche [PEDAL 2 SETTING] en mettant l'unité sous tension.

L'affichage change comme suit.



Emploi des pédales d'expression

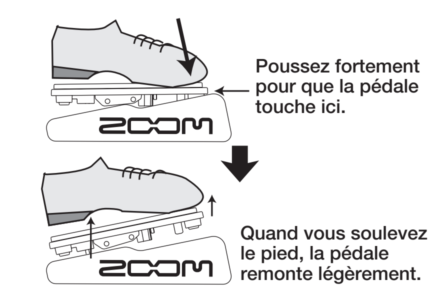
2. Avec la pédale d'expression totalement relevée, pressez la touche [STORE/SWAP].



L'affichage change comme suit.



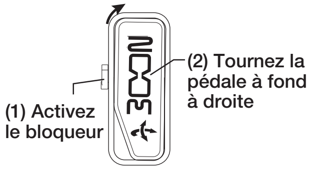
3. Enfoncez à fond la pédale d'expression 2 dans la direction verticale, puis soulevez votre pied de la pédale et pressez la touche [STORE/SWAP].



L'affichage change comme suit.



4. Relevez le bloqueur de la pédale d'expression 2 pour verrouiller la pédale. Puis tournez la pédale à fond sur la droite et pressez la touche [STORE/SWAP].

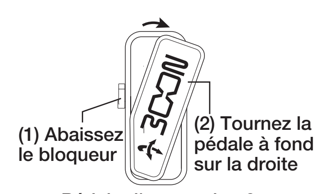


Pédale d'expression 2

Quand vous pressez la touche [STORE/SWAP], l'affichage change comme suit.



5. Abaissez le bloqueur de la pédale d'expression 2. Tournez la pédale à fond à droite et pressez la touche [STORE/SWAP].



Pédale d'expression 2

Quand vous pressez la touche [STORE/SWAP], le réglage est terminé et l'unité retourne en mode de jeu.

ASTUCE

Si l'indication "ERROR" apparaît, retournez à l'étape 2 et répétez la procédure.

Emploi des pédales Function

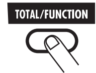
Le G9.2tt offre deux pédales programmables Function sur sa face supérieure. Pour chaque pédale, vous pouvez choisir dans un éventail de fonctions celle à assigner au commutateur au pied et mémoriser ce réglage individuellement pour chaque patch.
Cette section décrit comment assigner des fonctions aux pédales Function 1/2.

1. En mode de jeu, sélectionnez le patch.

ASTUCE
L'assignation des pédales Function 1/2 peut se faire séparément pour chaque patch.

2. Pressez la touche du module d'effet [TOTAL/FUNCTION].

L'assignation de la pédale Function fait partie du module [TOTAL/FUNCTION].
L'affichage change comme suit.

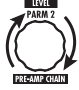



```
TOTAL:Tempo
BPM =120
```

3. Tournez les commandes de paramètre 2/3 pour sélectionner la fonction à assigner aux pédales Function 1/2.

La commande de paramètre 2 est utilisée pour la pédale Function 1 et la commande de paramètre 3 pour la pédale Function 2.
L'affichage change comme suit.

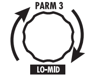
■ **Quand la commande de paramètre 2 est tournée**




```
TOTAL:Function1
PRE-AMP CH A/B
```

Fonction assignée à la pédale Function 1

■ **Quand la commande de paramètre 3 est tournée**




```
TOTAL:Function2
BPM TAP
```

Fonction assignée à la pédale Function 2

Les fonctions suivantes peuvent être assignées aux pédales 1/2.

● **PRE-AMP CH A/B**
La pédale Function fait alterner entre les canaux A et B du préampli.

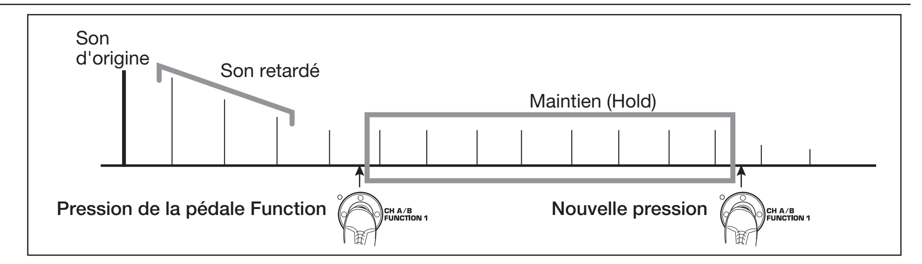
● **BPM TAP**
La pédale Function peut servir à spécifier le tempo d'un patch (→ p. 39). Quand elle est pressée répétitivement, l'intervalle entre les deux dernières pressions est détecté automatiquement pour fixer le nouveau tempo.

ASTUCE
A l'aide du tempo réglé ici, des paramètres spécifiques (Time et Rate) peuvent être synchronisés en unités de note (→ p. 40).

● **Delay TAP**
La pédale Function peut servir à spécifier le paramètre de temps de retard (Time) du module DELAY.

ASTUCE
- Alors que BPM TAP spécifie le tempo pour un patch individuel, Delay TAP utilise l'intervalle de pression de la pédale pour directement régler la valeur du paramètre Time (temps de retard).
- Pour utiliser Delay TAP, le module DELAY doit être activé pour ce patch.

● **Hold Delay**
La pédale Function fait alterner le maintien du retard entre on et off. Quand vous la pressez dans un patch dont le maintien de retard est activé, le maintien est mis en service et le son actuellement retardé se répète. Presser une fois encore la pédale Function annule le maintien et



le son de retard décline naturellement (voir l'illustration ci-dessus).

ASTUCE
Pour utiliser Hold Delay, le module DELAY doit être activé pour ce patch.

● **Delay Mute**
La pédale Function fait alterner la coupure de l'entrée du module DELAY entre on et off.

● **Bypass OnOff, Mute OnOff**
La pédale Function fait alterner le mode bypass ou mute entre on et off. Quand l'un des modes est activé, l'affichage de l'accordeur apparaît.

● **Manual Mode**
La pédale Function fait alterner entre mode de jeu et mode manuel.

● **COMP OnOff, WAH/EFX1 OnOff, EXT LOOP OnOff, ZNR OnOff, PRE-AMP OnOff, EQ OnOff, MOD/EFX2 OnOff, DELAY OnOff, REVERB OnOff**
La pédale Function fait alterner le module correspondant entre on et off.

ASTUCE
- Quand vous sélectionnez "PRE-AMP CH A/B", la diode de la pédale Function correspondante s'allume en rouge (A) ou vert (B). Quand vous sélectionnez "BPM TAP" ou "Delay TAP", la diode clignote en orange, en synchronisation avec le réglage de BPM.
- Il est aussi possible d'assigner la même fonction aux deux pédales Function.

4. Après avoir sélectionné une fonction à assigner à la pédale Function, pressez la touche [EXIT].



NOTE
Tout changement d'assignation sera perdu si vous changez de patch. Veillez à mémoriser le patch si vous voulez conserver les changements (→ p. 28).

Quand vous rappelez par la suite le patch mémorisé, la pédale Function commande la fonction sélectionnée.

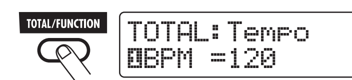
Spécification du tempo pour un patch

Le G9.2tt vous permet de spécifier un tempo individuellement pour chaque patch et de synchroniser par unités de note des paramètres spécifiques sur ce tempo. Cette section explique comment spécifier et utiliser le réglage de tempo pour un patch.

1. En mode de jeu, sélectionnez le patch.

2. Pressez la touche de module d'effet [TOTAL/FUNCTION].

Le réglage de tempo de chaque patch fait partie du module [TOTAL/FUNCTION].
Quand vous pressez la touche de module d'effet [TOTAL/FUNCTION], le réglage de tempo actuel s'affiche.



3. Tournez la commande de paramètre 1 pour régler le tempo.

La plage de réglage de tempo est 40 – 250.

4. Pour synchroniser un paramètre sur le tempo spécifié, sélectionnez le type et le paramètre d'effet à synchroniser et sélectionnez le symbole de note comme valeur de réglage pour le paramètre.

La valeur de réglage pour les paramètres d'effet qui acceptent la synchronisation sur le tempo peut être sélectionnée en unités de note en utilisant le tempo spécifique du patch comme référence.

Par exemple, le paramètre Time du type d'effet TAPE ECHO du module MOD/EFX2 accepte la synchronisation au tempo spécifique d'un patch. Pour utiliser cette capacité, tournez la commande de paramètre correspondante dans le sens horaire au-delà du réglage maximum (2000) jusqu'à ce qu'un symbole de note s'affiche.

ASTUCE

Dans la section "Types et paramètres d'effet" (→ pages 60 – 75), les paramètres qui acceptent la synchronisation au tempo sont indiqués par un symbole de note.

5. Sélectionnez une valeur de paramètre en sélectionnant un symbole de note.

Les réglages de note suivants sont possibles pour les paramètres qui acceptent la synchronisation au tempo.

𝅘𝅥𝅯	Triple croche
♬	Double croche
♩ 3	Noire de triolet
♬ .	Double croche pointée
♪	Croche
♩ 3	Blanche de triolet
♪ .	Croche pointée
♩	Noire
♩ .	Noire pointée
♩x2	Noire x 2
:	:
♩x20	Noire x 20

NOTE

La plage de réglage réellement disponible dépend du paramètre.

Quand vous avez sélectionné le réglage croche, le paramètre Time sera réglé sur une valeur qui correspond à une croche au tempo spécifique du patch. Quand le tempo est changé, le temps de retard change parallèlement.

NOTE

Selon la combinaison du réglage du tempo et du symbole de note sélectionné, la plage de réglage maximale du paramètre (par exemple 2000 ms) peut se trouver dépassée. Dans un tel cas, la valeur est automatiquement divisée par deux (ou même par 4 si la moitié de la valeur reste au-delà de la plage possible).

6. Quand le réglage de tempo et de paramètre est terminé, pressez la touche [EXIT].

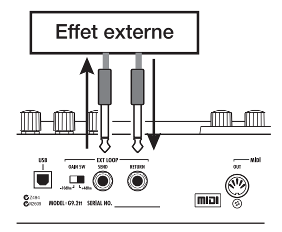
L'unité retourne en mode de jeu. Mémorisez le patch si nécessaire.

La procédure ci-dessus utilise le réglage de tempo de l'étape 3 comme référence pour le réglage de note fait à l'étape 5. Si la fonction "BPM TAP" est assignée à la pédale Function 1/2, vous pouvez spécifier le tempo au pied durant le jeu et faire changer le paramètre en conséquence.

Emploi de la boucle d'effet

Les prises EXT LOOP SEND/RETURN en face arrière du G9.2tt permettent de brancher une pédale d'effet, un effet en rack ou équivalent. Les réglages d'activation/désactivation d'effet externe (on/off) et de niveau de départ/retour peuvent être mémorisés dans un patch. Cette section explique comment utiliser la boucle d'effet.

1. Branchez l'effet externe aux prises EXT LOOP SEND/RETURN.



ASTUCE

Quand vous branchez un effet ayant un niveau d'entrée nominal de +4 dBm (effet en rack ou similaire), utilisez le réglage "+4 dBm". Quand vous branchez un effet d'instrument ou une pédale d'effet, utilisez le réglage "-10 dBm".

NOTE

- L'effet externe doit toujours être activé pour permettre la commutation d'effet (on/off) sur le G9.2tt.
- Si l'effet externe permet de régler le mélange entre son d'origine et son d'effet (comme une reverb ou un delay)), réglez le son d'origine à 0% et le son d'effet à 100%.

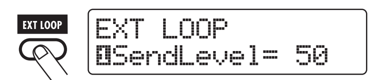
2. Sélectionnez le patch en mode de jeu.

ASTUCE

Les réglages de boucle d'effet peuvent être faits individuellement pour chaque patch.

3. Pressez la touche de module d'effet [EXT LOOP] pour activer le mode d'édition.

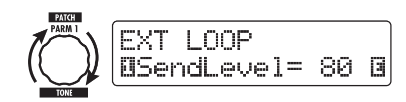
Les réglages de boucle d'effet se font dans le module EXT LOOP.
L'affichage change comme suit.



NOTE

Quand "EXT LOOP Module OFF" est affiché, le module EXT LOOP est désactivé. Pressez la touche [EXT LOOP] pour activer le module.

4. Utilisez la commande de paramètre 1 pour régler le niveau du signal envoyé par le G9.2tt à l'effet externe (niveau de départ ou "send level").



ASTUCE

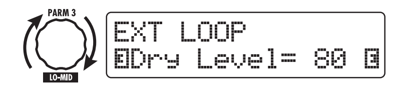
Si le niveau d'entrée de l'effet externe n'est pas suffisant même avec le niveau de départ à fond ou si de la distorsion se produit en entrée d'effet externe même avec les niveaux de départ abaissés, vérifiez que le réglage du sélecteur EXT LOOP GAIN est correct.

5. Utilisez la commande de paramètre 2 pour régler le niveau du signal envoyé par l'effet externe au G9.2tt (niveau de retour ou "return level").



6. Utilisez la commande de paramètre 3 pour régler la balance de niveau entre le signal renvoyé par l'effet externe et

le signal interne du G9.2tt (signal sec ou "dry level").



ASTUCE

- Si l'effet externe est d'un type qui mélange le son d'effet et le son d'origine (comme une reverb, un delay ou un chorus), réglez la balance de niveau entre son d'origine et son d'effet en réglant le niveau de retour et le niveau du son d'origine sec ou "dry".
- Si l'effet externe est du type qui traite le signal entrant pour le ressortir (comme un compresseur ou un égaliseur), le niveau du signal sec ("dry") doit normalement être réglé à 0 et le niveau du signal se règle alors avec le paramètre de niveau de retour.

7. **Quand les réglages de boucle d'effet ont été faits, pressez la touche [EXIT].**



L'unité retourne en mode de jeu.

8. **Mémorisez le patch si nécessaire.**

Quand vous appellerez ensuite le patch mémorisé, vous rappellerez en même temps les réglages d'effet externe.

ASTUCE

Si l'effet externe accepte la commutation de programme par MIDI, le G9.2tt peut contrôler l'effet en envoyant des messages MIDI de changement de programme.
Ainsi, le changement de patch sur le G9.2tt sera synchronisé avec le changement de programme de l'effet externe (→ p. 44).

Exemples d'emploi MIDI

Cette section décrit les diverses fonctions MIDI du G9.2tt.

Ce que vous pouvez faire avec le MIDI

Le G9.2tt vous permet d'utiliser le MIDI de différentes façons, comme décrit ci-dessous.

● Emission et réception d'informations de changement de patch par MIDI

Quand vous changez de patch sur le G9.2tt, le connecteur MIDI OUT transmet les messages MIDI correspondants (changement de programme avec ou sans sélection de banque). De même, si un message MIDI acceptable est reçu en MIDI IN, le G9.2tt passera au patch correspondant.
Cela permet de changer automatiquement les patches du G9.2tt sous le contrôle d'un séquenceur MIDI, ou de coupler le fonctionnement du G9.2tt avec le changement de patch sur d'autres appareils compatibles MIDI.

● Emission et réception d'informations de mouvements de pédale/commutateur/ touche par MIDI

Si vous utilisez des touches et pédales spécifiques du G9.2tt ou les pédales d'expression 1/2, le connecteur MIDI OUT transmet les messages MIDI correspondants (changements de commande ou CC). De même, si un message MIDI acceptable est reçu en MIDI IN, le G9.2tt fait varier le paramètre correspondant.
Cela permet d'utiliser le G9.2tt pour contrôler en temps réel d'autres appareils compatibles MIDI ou de faire modifier des paramètres d'effet et des statuts on/off de modules par un séquenceur, synthétiseur ou autre appareil compatible MIDI.

● Echange de données de patch entre deux unités G9.2tt par MIDI

Les données de patch du G9.2tt peuvent être transmises par MIDI (messages exclusifs de système) à un autre G9.2tt.

Sélection du canal MIDI

Pour une émission/réception correcte de messages de changement de programme, changement de commande et autres messages MIDI, le G9.2tt et l'autre appareil MIDI doivent être réglés sur le même canal MIDI (1 – 16). Pour régler le canal MIDI du G9.2tt, procédez comme suit.

1. **En mode de jeu, pressez la touche [AMP SELECT/SYSTEM].**

Le menu AMP SELECT/SYSTEM pour les paramètres s'appliquant à tous les patches apparaît.

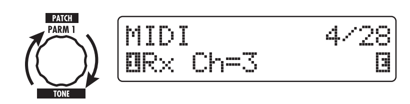


AMP Select 1/28
FRONT

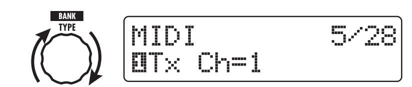
2. **Tournez la commande [TYPE] pour sélectionner le paramètre "MIDI Rx Ch" (canal de réception MIDI).**



3. **Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner le canal MIDI (1 – 16) sur lequel le G9.2tt recevra les messages MIDI.**



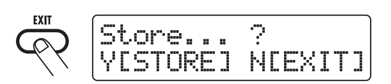
4. **Tournez la commande [TYPE] pour sélectionner le paramètre "MIDI Tx Ch" (canal de transmission MIDI).**



5. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner le canal MIDI (1 – 16) sur lequel le G9.2tt transmettra ses messages MIDI.

6. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu AMP SELECT/SYSTEM.

L'indication "Store...?" s'affichera, vous permettant de mémoriser les changements.



7. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.



Le réglage de canal MIDI est accepté et l'unité retourne en mode de jeu. A l'étape ci-dessus, seules les touches [STORE/SWAP] et [EXIT] sont actives. En pressant la touche [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

Emission/réception d'informations de changement de patch par MIDI (changement de programme)

Vous pouvez envoyer/recevoir des informations de changement de patch du G9.2tt via MIDI sous forme de messages de changement de programme avec ou sans sélection de banque.

Il y a deux façons (modes de changement de programme) pour faire cela, comme décrit ci-dessous.

● **Mode direct**

Avec cette méthode, vous utilisez une combinaison de messages MIDI de sélection de banque et de changement de programme pour spécifier le patch. Dans les réglages d'usine, tous les patches du G9.2tt sont assignés à un numéro de banque MIDI et à un numéro de changement de programme MIDI. Ceux-ci peuvent être employés pour directement spécifier chaque patch.

ASTUCE

- La sélection de banque est un type de message MIDI servant à spécifier la catégorie de sons dans un synthétiseur ou équivalent. Il sert en combinaison avec des messages de changement de programme.
- Normalement, la sélection de banque se fait en deux parties, à l'aide d'un octet de poids fort (MSB) et d'un octet de poids faible (LSB).

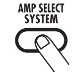
● **Mode Mapping**

Avec cette méthode, vous n'utilisez que les messages de changement de programme MIDI pour spécifier le patch. Un tableau de correspondance des changements de programme sert à assigner les numéros de changement de programme 0 – 127 aux patches et les patches sont alors sélectionnés grâce aux informations de ce tableau. Avec cette méthode, un maximum de 128 patches peuvent être spécifiés.

■ Activation de l'émission/réception de changement de programme

La procédure pour activer l'émission/réception des messages de changement de programme (+ sélection de banque) est décrite ci-dessous.

1. En mode de jeu, pressez la touche [AMP SELECT/SYSTEM].

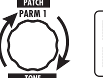


AMP Select 1/28
■FRONT

2. Pour activer la réception des messages MIDI de changement de programme (+ sélection de banque) sur le G9.2tt, tournez la commande [TYPE] pour afficher "MIDI PC Rx" (réception de changement de programme) et tournez la commande 1 pour la régler sur "ON".



3. Pour activer la transmission des messages de changement de programme (+ sélection de banque) sur le G9.2tt , tournez la commande [TYPE] pour afficher "MIDI PC Tx" (transmission de changement de programme) et tournez la commande 1 pour la régler sur "ON".





4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu AMP SELECT/SYSTEM.

"Store...?" (Mémoriser...?) s'affichera, vous permettant de mémoriser les changements.



5. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

Le réglage est accepté et l'unité retourne en mode de jeu.

A l'étape ci-dessus, seules les touches [STORE/SWAP] et [EXIT] sont actives. En pressant [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

■ Emploi du mode direct

En combinant messages MIDI de sélection de banque et de changement de programme, vous pouvez directement spécifier un patch.

NOTE

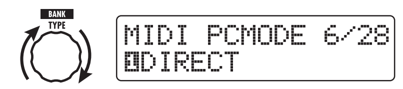
Avant d'effectuer les étapes suivantes, vérifiez que le canal MIDI de transmission/réception du G9.2tt est réglé convenablement (→ p. 43), et que la transmission/réception de messages de changement de programme est activée (→ p. 44).

1. En mode de jeu, pressez la touche [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/28
■FRONT

2. Tournez la commande [TYPE] pour appeler "MIDI PCMODE" (mode de changement de programme).



3. Vérifiez que "DIRECT" est sélectionné comme mode de changement de programme.

Sinon, tournez la commande de paramètre 1 pour changer cette indication en "DIRECT". Cela autorise la sélection directe des patches avec les messages de sélection de banque et de changement de programme.

ASTUCE

Pour des informations sur les numéros de banque/programme assignés à chaque patch, voir la liste en fin de manuel (→ p. 79).

4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu AMP SELECT/SYSTEM.

Si n'importe quel réglage du menu AMP SELECT/SYSTEM a été changé, "Store...?" s'affiche, vous permettant de mémoriser les changements.

5. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

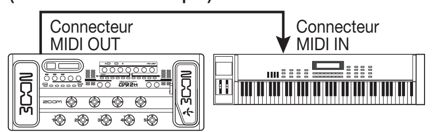
Le réglage est accepté et l'unité retourne en mode

de jeu. A l'étape ci-dessus, seules les touches [STORE/SWAP] et [EXIT] sont actives. En pressant [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

6. Pour transmettre et recevoir des messages de changements de programme (+ sélection de banque), branchez le G9.2tt et l'autre appareil MIDI comme suit.

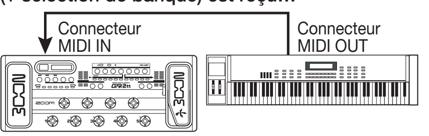
■ Exemple de transmission de message de changement de programme (+ sélection de banque)

(1) Quand un patch du G9.2tt est appelé ...
(2) Le message de changement de programme (+ sélection de banque) est transmis



■ Exemple de réception de message de changement de programme (+ sélection de banque)

(1) Le message de changement de programme (+ sélection de banque) est reçu...



(2) Le patch change sur le G9.2tt.

ASTUCE

- Quand le mode de changement de programme du G9.2tt est sur "DIRECT" et que l'appareil MIDI externe ne transmet que le MSB ou LSB de sélection de banque, la dernière sélection de banque complète reçue (initialement: MSB = 0, LSB = 0) est utilisée.
- Quand l'appareil MIDI externe n'envoie que le message de changement de programme sans MSB ou LSB de sélection de banque, la même règle que ci-dessus s'applique, c'est-à-dire que la dernière sélection de banque complète reçue (initialement: MSB = 0, LSB = 0) est utilisée.

NOTE

Quand l'appareil MIDI externe n'envoie qu'un message de sélection de banque au G9.2tt, aucun changement ne se produit. La prochaine fois que le G9.2tt reçoit un message de changement de programme, c'est la dernière instruction de sélection de banque reçue qui est utilisée.

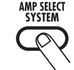
■ Emploi du mode Mapping

Ici, un tableau de correspondance des programmes sert à assigner les patches qui seront spécifiés par l'emploi des seuls messages de programme.

NOTE

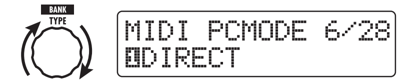
Avant d'effectuer les étapes suivantes, vérifiez que le canal MIDI de transmission/réception du G9.2tt est réglé convenablement (→ p. 43), et que la transmission/réception de messages de changement de programme est activée (→ p. 44).

1. En mode de jeu, pressez la touche [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/28
FRONT

2. Tournez la commande [TYPE] pour appeler "MIDI PCMODE" (mode de changement de programme).



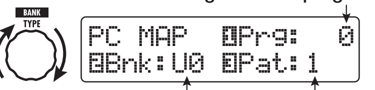
3. Tournez la commande de paramètre 1 pour afficher "MAPPING".

Les patches peuvent maintenant être spécifiés par messages de changements de programme en fonction du tableau de correspondance.



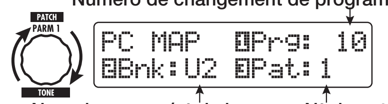
4. Tournez la commande [TYPE] pour afficher le paramètre "PC MAP" (tableau de correspondance des changements de programme).

Avec cet affichage, vous pouvez assigner n'importe patch du G9.2tt à un numéro de changement de programme de 0 à 127.

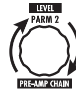


5. Pour assigner un patch à un numéro de programme, procédez ainsi:

(1) Tournez la commande de paramètre 1 jusqu'à ce que le numéro de changement de programme à utiliser s'affiche dans la ligne supérieure.



(2) Utilisez les commandes de paramètre 2 et 3 pour sélectionner le nom de groupe/numéro de banque et numéro de patch à assigner au numéro de changement de programme.





(3) Répétez ces étapes pour les autres numéros de changement de programme.

6. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu AMP SELECT/SYSTEM.

"Store...?" s'affiche, vous permettant de mémoriser les changements.

7. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

Le réglage est accepté et l'unité retourne en mode de jeu. A l'étape ci-dessus, seules les touches [STORE/SWAP] et [EXIT] sont actives. En pressant la touche [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

8. Pour envoyer et recevoir des messages de changement de programme, procédez comme décrit à l'étape 6 de "Emploi du mode direct" (→ p. 45).

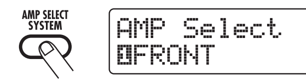
Emission/réception d'informations de mouvement de pédale/commutateur/touche par MIDI (changement de commande)

Le G9.2tt permet de transmettre et de recevoir des messages de changement de commande MIDI. Ces messages gèrent des actions comme celles des pédales d'expression 1/2 et la commutation on/off des modules ou des fonctions bypass/mute à l'aide des touches et pédales commutateurs. Chaque action peut être assignée à son propre numéro de commande (n° de CC).

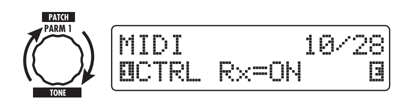
■ Activation de l'émission/réception de changement de commande

La procédure pour activer l'émission/réception des messages de changement de commande est décrite ci-dessous.

1. En mode de jeu, pressez la touche [AMP SELECT/SYSTEM].



2. Pour activer la réception des messages de changement de commande sur le G9.2tt, tournez la commande [TYPE] pour afficher le paramètre "MIDI CTRL Rx" (réception de CC) et tournez la commande de paramètre 1 pour le régler sur "ON".



3. Pour activer la transmission des messages de changement de commande par le G9.2tt, tournez la commande [TYPE] pour afficher le paramètre "MIDI CTRL Tx" (transmission de CC) et tournez la commande de paramètre 1 pour le régler sur "ON".



4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu AMP SELECT/SYSTEM.

"Store...?" (Mémoriser...?) s'affichera, vous permettant de mémoriser les changements.



5. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

Le réglage est accepté et l'unité retourne en mode de jeu. A l'étape ci-dessus, seules les touches [STORE/SWAP] et [EXIT] sont actives. En pressant la touche [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

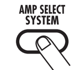
■ Assignation des numéros de changement de commande

Vous pouvez assigner des numéros de changement de commande aux pédales d'expression et aux touches du G9.2tt comme suit.

NOTE

Avant d'effectuer les étapes suivantes, vérifiez que le canal MIDI de transmission/réception du G9.2tt est réglé convenablement (→ p. 43) et que la transmission/réception de messages de changement de commande est activée (→ p. 47).

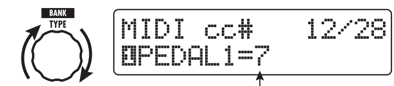
1. En mode de jeu, pressez la touche [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/28
FRONT

2. Tournez la commande [TYPE] pour appeler l'affichage d'assignation de numéro de changement de commande.

Les opérations auxquelles un numéro de changement de commande peut être assigné sont référencées dans le tableau de la page suivante.
A titre d'exemple, pour assigner un numéro de changement de commande à la pédale d'expression 1, l'affichage suivant est utilisé.



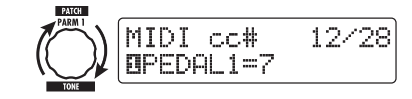
N° de changement de commande à assigner

ASTUCE

L'assignation de numéro de changement de commande s'applique toujours à la réception et à la transmission en même temps.

Affichage	Destination de la commande	CC par défaut	Plage de réglage de CC
PEDAL1	Action de la pédale d'expression 1	7	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
PEDAL2-V	Action de la pédale d'expression 2, direction verticale	11	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
PEDAL2-H	Action de la pédale d'expression 2, direction horizontale	12	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
COMP	Module COMP on/off	64	OFF, 64 – 95
WAH/EFX1	Module WAH/EFX1 on/off	65	OFF, 64 – 95
EXT LOOP	Module EXT LOOP on/off	66	OFF, 64 – 95
ZNR	Module ZNR on/off	67	OFF, 64 – 95
PRE-AMP	Module PRE-AMP on/off	68	OFF, 64 – 95
EQUALIZER	Module EQ on/off	69	OFF, 64 – 95
MOD/EFX2	Module MOD/EFX2 on/off	70	OFF, 64 – 95
DELAY	Module DELAY on/off	71	OFF, 64 – 95
REVERB	Module REVERB on/off	72	OFF, 64 – 95
MUTE	Mode Mute on/off	73	OFF, 64 – 95
BYPASS	Mode Bypass on/off	74	OFF, 64 – 95
CH A/B	Comm. de canal A/B de sect. préampli	75	OFF, 64 – 95

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour spécifier un numéro de changement de commande.



4. Assignez les numéros de changement de commande à d'autres actions de la même façon.

5. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu AMP SELECT/SYSTEM.

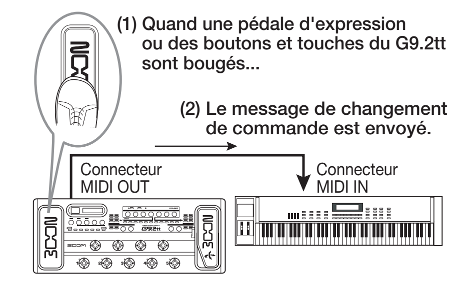
"Store...?" (Mémoriser...?) s'affichera, vous permettant de mémoriser les changements.

6. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

Le réglage est accepté et l'unité retourne en mode de jeu.
A l'étape ci-dessus, seules les touches [STORE/SWAP] et [EXIT] sont actives. En pressant la touche [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

7. Pour envoyer et recevoir des messages de changement de commande, branchez le G9.2tt et l'autre appareil MIDI comme suit.

■ Exemple de transmission de message de changement de commande



Les valeurs de changement de commande envoyées par le G9.2tt changent comme suit.

● **Quand on utilise la pédale d'expression 1/2**

La valeur du changement de commande assigné varie en continu de 0 à 127. Pour la pédale d'expression 2, deux messages de changement de commande peuvent être envoyés simultanément, pour le mouvement en direction verticale et celui en direction horizontale.

● **Quand un module est commuté on/off**

Quand le module est réglé sur on, la valeur 127 est envoyée pour le changement de commande. Quand le module est réglé sur off, c'est la valeur 0 qui est envoyée.

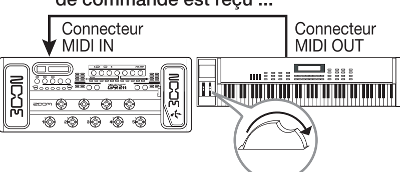
● **Quand bypass/mute est commuté on/off**

Quand bypass/mute est réglé sur on, la valeur 127 est envoyée pour le changement de commande. Quand bypass/mute est réglé sur off, c'est la valeur 0 qui est envoyée.

● **Quand le canal A/B est changé en section préampli**

Lors du passage au canal A, la valeur 0 est envoyée pour le changement de commande. Lors du passage au canal B, c'est la valeur 127 qui est envoyée.

■ Exemple de réception de changement de commande



En fonction de la valeur du changement de commande reçu, le statut et la valeur de paramètre du G9.2tt changent comme suit.

● **Quand un changement de commande pour la pédale d'expression 1/2 est reçu**

La valeur du paramètre assigné à la pédale change comme voulu par la valeur du changement de commande (0 – 127).

● **Quand un changement de commande de commutation on/off de module est reçu**

Si la valeur de changement de commande est entre 0 et 63, le module est désactivé (off). Si elle est entre 64 et 127, le module est activé (on).

● **Quand un changement de commande de commutation on/off pour bypass/mute est reçu**

Si la valeur de changement de commande est entre 0 et 63, les fonctions bypass/mute sont désactivées (off). Entre 64 et 127, ces fonctions sont activées (on).

● **Quand un changement de commande pour changement de canal A/B en section préampli est reçu**

Si la valeur de changement de commande est entre 0 et 63, la section préampli passe sur le canal A. Entre 64 et 127, la section préampli passe sur le canal B.

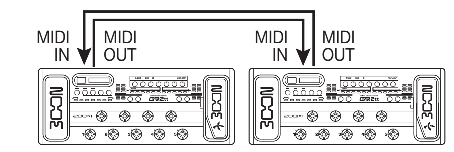
Emission/réception de données internes du G9.2tt par MIDI

Les données de patch mémorisées dans un G9.2tt peuvent être transmises et reçues sous forme de messages MIDI (messages exclusifs de système). Quand deux G9.2tt sont reliés par un câble MIDI, cela permet de copier les données de patch de l'unité émettrice dans l'unité réceptrice.

NOTE

Quand des données de patch sont reçues, toutes les données de patch existant dans le G9.2tt de réception sont remplacées. Accomplissez donc les étapes suivantes avec précaution pour éviter de remplacer accidentellement des données importantes.

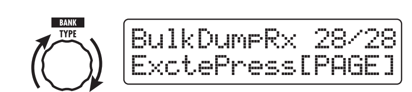
1. **A l'aide d'un câble MIDI, reliez le connecteur MIDI OUT du G9.2tt émetteur au connecteur MIDI IN du G9.2tt récepteur.**



Les étapes à accomplir sur les G9.2tt émetteur et récepteur sont expliquées séparément ci-dessous.

■ G9.2tt récepteur

2. **Réglez le G9.2tt en mode de jeu et pressez la touche [AMP SELECT/ SYSTEM]. Puis utilisez la commande [TYPE] pour afficher le paramètre "BulkDumpRx" (réception globale de mémoire).**

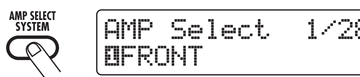


3. **Pressez la touche [PAGE].**

Le G9.2tt passe en réception de transfert global de données et un message MIDI de demande de données est envoyé au G9.2tt émetteur.

■ G9.2tt émetteur

4. **Réglez le G9.2tt en mode de jeu et pressez la touche [AMP SELECT/ SYSTEM].**



5. **Utilisez la commande [TYPE] pour afficher le paramètre "BulkDumpTx" (transmission globale de mémoire).**



6. **Pressez la touche [PAGE].**

Le G9.2tt passe en fonctionnement émetteur de transfert global de données. Dans ces conditions, le G9.2tt enverra automatiquement les données de patch lorsqu'il recevra un message MIDI de demande de données.

Pendant que le G9.2tt récepteur reçoit les données, l'affichage change comme suit.



ASTUCE

Si vous pressez la touche [EXIT] avant que l'indication "Receiving..." n'apparaisse, l'opération de transmission/réception des données de patch est interrompue et l'affichage précédent revient.

Quand le processus de transmission/réception des données de patch est terminé, les deux G9.2tt retournent au menu AMP SELECT/SYSTEM.

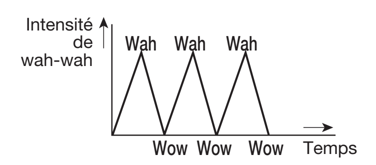
ASTUCE

Le site web de ZOOM CORPORATION (**http://www.zoom.co.jp**) propose un logiciel éditeur/ bibliothèque disponible pour le téléchargement. A l'aide de ce logiciel, vous pouvez mémoriser les données de patch du G9.2tt dans un ordinateur.

Autres fonctions

Emploi de la fonction ARRM

Le G9.2tt dispose d'une fonction innovante appelée ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation ou modulation en temps réel à répétition automatique) qui utilise diverses formes d'onde de commande générées en interne pour modifier cycliquement des paramètres d'effet. Vous pouvez sélectionner par exemple une forme d'onde triangulaire et l'appliquer à la fréquence de wah-wah. L'effet obtenu est représenté ci-dessous.



Cette section explique l'utilisation de la fonction ARRM.

1. En mode de jeu, sélectionnez le patch.

ASTUCE

Les réglages ARRM peuvent être faits séparément pour chaque patch.

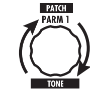
2. Pressez la touche de module d'effet [TOTAL/FUNCTION] pour passer en mode d'édition puis tournez la commande [TYPE] pour afficher "ARRM".

Nom du paramètre de destination de la commande

```
ARRM=Mix
MOD:Chorus
```

Nom de module Nom de type d'effet

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner le paramètre de destination de la commande.



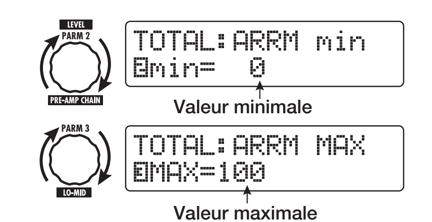
Quand vous tournez la commande de paramètre 1, le paramètre d'effet, le type d'effet et le module d'effet changent.

ASTUCE

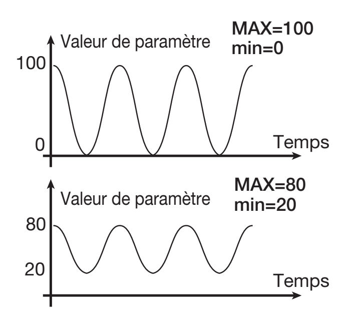
- Les paramètres qui peuvent être sélectionnés comme destination pour la commande sont les mêmes que ceux qui peuvent être pilotés par la pédale d'expression. Voir la section "Types et paramètres d'effet" en pages 60 – 75.
- Quand "NOT Assign" est affiché, aucun paramètre n'est assigné comme destination pour la commande et la fonction ARRM est désactivée.

4. Pour régler la plage de variation du paramètre à contrôler, utilisez la commande de paramètre 2 (valeur minimale) et la commande de paramètre 3 (valeur maximale).

Les réglages sélectionnés avec les commandes de paramètre 2 et 3 déterminent la valeur obtenue quand la forme d'onde atteint son minimum et son maximum.



La différence entre une plage de réglage de paramètre de 0 (minimum) – 100 (maximum) et 20 (minimum) – 80 (maximum) est évidente dans le graphique ci-après.



ASTUCE

- Le réglage de la plage disponible dépend du paramètre.
- Il est aussi possible de régler "min" sur une valeur supérieure à "MAX". Dans ce cas, la direction de changement de commande sera inversée.

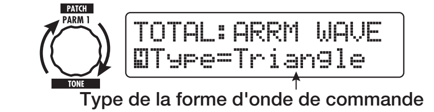
5. Pour sélectionner le type et la fréquence (cycle) de la forme d'onde de commande, pressez une fois la touche [PAGE] pour changer de page.



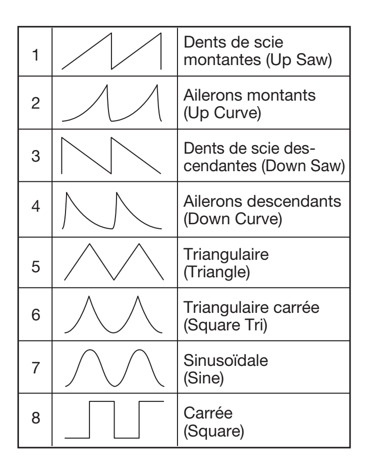
La fonction ARRM a au total cinq paramètres. Pour régler les paramètres 4 et 5, pressez d'abord la touche [PAGE] puis utilisez les commandes de paramètres 1 et 2 (pour retourner au réglage des paramètres 1 - 3, pressez encore une fois la touche [PAGE]).

6. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner la forme d'onde de commande.

L'affichage change comme suit.



Les formes d'onde disponibles sont affichées ci-après.



1		Dents de scie montantes (Up Saw)
2		Ailerons montants (Up Curve)
3		Dents de scie descendantes (Down Saw)
4		Ailerons descendants (Down Curve)
5		Triangulaire (Triangle)
6		Triangulaire carrée (Square Tri)
7		Sinusoïdale (Sine)
8		Carrée (Square)

7. Tournez la commande de paramètre 2 pour sélectionner le cycle de la forme d'onde de commande.

L'affichage change comme suit.



Le cycle de la forme d'onde de commande utilise le tempo spécifique du patch (→ p. 39) et est affiché sous forme d'une croche, noire ou noire multipliée par un chiffre (voir tableau page 40).
Le chiffre après x (2 – 20) indique la durée d'un cycle sous forme d'un multiple de noire. Quand "2" est sélectionné, le cycle de changement de la forme d'onde de commande correspond à une blanche pour le tempo spécifique du patch. Quand "4" est sélectionné, le cycle dure 4 temps (une mesure en 4/4).

8. Quand le réglage ARRM est terminé, pressez la touche [EXIT].



L'unité retourne en mode de jeu. Mémorisez le patch si nécessaire.

Quand vous jouez de votre guitare dans ces conditions, le paramètre d'effet sélectionné sera cycliquement modifié par la forme d'onde de commande produite en interne.

NOTE

Tout changement des réglages ARRM sera perdu quand vous sélectionnerez un nouveau patch. Veillez à mémoriser le patch si vous voulez conserver les changements (→ p. 28).

Emploi du G9.2tt comme interface audio pour un ordinateur

En branchant le port USB du G9.2tt au port USB d'un ordinateur, le G9.2tt peut servir d'interface audio à convertisseur AN/NA et effets intégrés. La configuration nécessaire à ce type d'emploi est donnée ci-dessous.

■ **Système d'exploitation compatible**

- Windows XP
- Mac OS X (10.2 et ultérieur)

■ **Quantification**

16 bits

■ **Fréquences d'échantillonnage**

32 kHz / 44,1 kHz / 48 kHz

ASTUCE

Pour chacun des systèmes d'exploitation référencés ci-dessus, le G9.2tt fonctionnera comme une interface audio rien qu'en branchant le câble USB. Il n'est pas nécessaire d'installer de pilote particulier.

NOTE

Le port USB du G9.2tt ne sert qu'à l'émission et à la réception de données audio. Pour les messages MIDI, utilisez les connecteurs MIDI IN/OUT.

Pour utiliser le G9.2tt comme interface audio pour un ordinateur, reliez le port USB du G9.2tt au port USB de l'ordinateur. Le G9.2tt sera reconnu comme une interface audio.

Dans ces conditions, le son d'une guitare branchée en prise d'entrée INPUT du G9.2tt peut être traité par les effets du G9.2tt puis enregistré sur les pistes audio d'un logiciel station de travail audio numérique dans l'ordinateur (voir Figure 1 en page précédente).

Quand la station de travail audio numérique est en lecture, le son reproduit depuis les pistes audio est mélangé avec le son de guitare traité par les effets du G9.2tt et le tout est produit en prise de sortie OUTPUT du G9.2tt (voir Figure 2 en page précédente).

Si nécessaire, le signal de guitare après traitement par les effets peut être coupé durant la lecture (voir Figure 3 en page précédente). Pour des détails, voir la section suivante.

Pour des détails, sur l'enregistrement et la lecture, veuillez vous référer au manuel de l'application station de travail audio numérique.

Fig. 1: Trajet du signal durant l'enregistrement

Station de travail audio numérique / [INPUT] / G9.2tt / Effets / [USB] / USB / [OUTPUT]

Fig. 2: Trajet du signal durant la lecture (1)

Station de travail audio numérique / [INPUT] / G9.2tt / Effets / USB / [OUTPUT] / [USB]

Fig. 3: Trajet du signal durant la lecture (2)

Station de travail audio numérique / [INPUT] / G9.2tt / Effets / USB / [OUTPUT] / [USB]

NOTE

- Si l'application station de travail audio numérique a une fonction de renvoi du signal (le signal entrant est directement renvoyé à une sortie durant l'enregistrement), celle-ci doit être désactivée quand vous utilisez le G9.2tt avec la sortie directe activée. Si l'enregistrement s'effectue avec cette fonction de envoi (Echo back) activée, le signal de sortie peut sembler être traité par un effet flanger ou le signal de sortie direct peut sembler retardé.
- Utilisez un câble USB de haute qualité aussi court que possible.

Coupure de la sortie directe quand la connexion USB est employée

Quand le G9.2tt est branché à un ordinateur utilisé comme interface audio, le signal produit en prise de sortie OUTPUT après traitement d'effet peut être coupé si nécessaire. Pour cela, procédez comme suit.

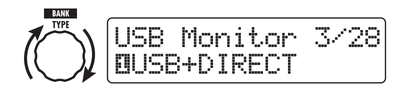
1. En mode de jeu, pressez la touche [AMP SELECT/SYSTEM].

Le menu AMP SELECT/SYSTEM pour les paramètres s'appliquant à tous les patches apparaît.



AMP Select 1/28
FRONT

2. Tournez la commande [TYPE] pour afficher "USB Monitor" (mode de sortie quand la connexion USB est employée).



3. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner un des réglages suivants.

● **USB+DIRECT**

Le signal après traitement d'effet apparaît en prise de sortie OUTPUT même quand la connexion USB est utilisée.

● **USB Only**

Le signal après traitement d'effet est coupé en prise de sortie OUTPUT quand la connexion USB est utilisée.

4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

ASTUCE

Le réglage USB Monitor est ramené à la valeur par défaut (USB+DIRECT) quand l'appareil est éteint puis rallumé.

A propos du logiciel éditeur/bibliothèque

ZOOM CORPORATION met à votre disposition un logiciel éditeur/bibliothèque disponible au téléchargement sur son site web.

Pour utiliser le logiciel, l'ordinateur doit avoir une interface MIDI et une connexion doit être établie entre les connecteurs MIDI IN/MIDI OUT de l'ordinateur et les connecteurs MIDI OUT/ MIDI IN du G9.2tt. Le logiciel permet alors le stockage des données de patch du G9.2tt sur l'ordinateur, l'édition de ces données et le retour de données de patch éditées dans le G9.2tt.

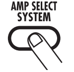
● **Site web de ZOOM CORPORATION**
http://www.zoom.co.jp

Réglage du contraste de l'afficheur

Si nécessaire, vous pouvez régler le contraste de l'afficheur comme suit.

1. En mode de jeu, pressez la touche [AMP SELECT/SYSTEM].

Le menu AMP SELECT/SYSTEM pour les paramètres s'appliquant à tous les patches apparaît.



AMP Select 1/28
FRONT

2. Tournez la commande [TYPE] pour afficher “Contrast” (contraste de l'afficheur).



3. Tournez la commande de paramètre 1 pour régler le contraste dans une plage de 1 à 3.



4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu AMP SELECT/SYSTEM.

“Store...?” s'affiche pour vous permettre de mémoriser les changements.



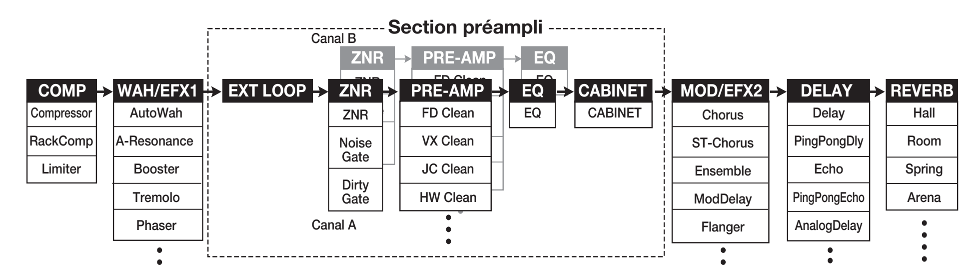
5. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.



Le réglage de contraste est accepté et l'unité retourne en mode de jeu. A l'étape ci-dessus, seules les touches [STORE/SWAP] et [EXIT] sont actives. En pressant la touche [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

Enchaînement des effets

Les patches du G9.2tt peuvent être comparés à dix modules d'effet enchaînés en série, comme représenté ci-dessous. Vous pouvez utiliser tous les modules d'effet ensemble ou n'utiliser sélectivement que certains modules en les activant (On) ou en les désactivant (Off).



Pour certains modules d'effet, vous pouvez choisir un type d'effet parmi plusieurs. Par exemple, le module MOD/EFX2 comprend des types d'effet CHORUS, FLANGER et autres parmi lesquels un peut être choisi.

La série de 5 modules EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ et CABINET fonctionne comme un préampli virtuel à deux canaux. Les modules ZNR, PRE-AMP et EQ peuvent avoir des réglages différents pour les canaux A et B, ce qui permet le changement de canal également à l'intérieur d'un même patch.

Commutation entre son d'interprétation "live" et son d'enregistrement direct

Le module PRE-AMP du G9.2tt comprend un total de 44 types d'effet. De plus, chacun de ces types d'effet a deux algorithmes, un pour le jeu "live" et un pour l'enregistrement direct. Cela donne donc un total de 88 types d'effet.

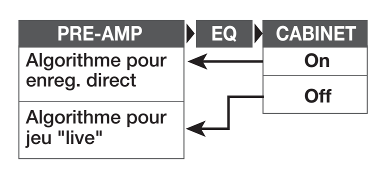
L'algorithme correspondant est automatiquement sélectionné en fonction du statut du module CABINET comme décrit ci-dessous.

● **Quand le module CABINET est désactivé**

L'algorithme de jeu "live" est sélectionné pour le module PRE-AMP. Cet algorithme optimise le son pour jouer au travers d'un ampli guitare. Quand le G9.2tt est branché à un ampli guitare, ce réglage est recommandé.

● **Quand le module CABINET est activé**

L'algorithme d'enregistrement direct est sélectionné pour le module PRE-AMP. Cet algorithme optimise le son pour une reproduction via un système à réponse plate. Quand le G9.2tt est branché à un enregistreur ou à un système audio Hi-Fi, ce réglage est recommandé.



NOTE
Quand le module CABINET est désactivé (off), la fonction AMP SELECT d'adaptation du G9.2tt à l'amplificateur employé est également disponible. Pour des détails, voir la page suivante.

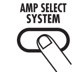
Emploi de la fonction Amp Select

Le G9.2tt dispose d'une fonction Amp Select (Sélection d'ampli) qui optimise la réponse en fréquence en fonction du type d'amplificateur utilisé. Quand vous commencez à utiliser le G9.2tt ou quand vous changez d'ampli guitare, vous devez choisir un réglage Amp Select adapté, comme décrit ci-dessous.

NOTE

La fonction Amp Select est désactivée pour les patches dont le module CABINET est activé (on). Cela est dû au fait que l'algorithme de module PRE-AMP pour l'enregistrement direct est automatiquement sélectionné quand le module CABINET est activé (on).

1. En mode de jeu, pressez la touche [AMP SELECT/SYSTEM].



2. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner un des réglages suivants.

● FRONT

C'est le réglage standard pour utiliser l'entrée pour guitare en façade de l'ampli guitare.

● COMBO R1

Ce réglage convient à l'emploi de l'entrée de puissance en face arrière d'un ampli guitare JC-120 Roland.

● COMBO R2

Ce réglage convient à l'emploi de l'entrée de puissance en face arrière d'un ampli combo Fender.

● STACK R

Ce réglage convient à l'emploi de l'entrée de puissance en face arrière d'un ampli multicorps Marshall.

3. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

"Store...?" s'affiche pour vous permettre de mémoriser les changements.

4. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

A l'étape ci-dessus, seules les touches [STORE/SWAP] et [EXIT] sont actives. En pressant la touche [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

Changement de la position d'insertion de la section préampli et du module WAH/EFX1

Le G9.2tt vous permet de changer la position d'insertion des cinq modules constituant la section préampli (EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, CABINET) et du module WAH/EFX1. Cela entraînera des changements de l'action des effets et du timbre.

■ Changement de la position d'insertion du module WAH/EFX1

Pour changer la position d'insertion du module WAH/EFX1, appelez le paramètre Position et réglez-le sur "Befr" (avant la section préampli) ou "Aftr" (après la section préampli). Le paramètre Position peut être utilisé à condition que le type d'effet Booster, Tremolo ou Octave ne soit pas sélectionné.

1. En mode de jeu, mode manuel ou mode d'édition, pressez la touche [WAH/EFX1].

2. Tournez la commande [TYPE] et sélectionnez un type d'effet autre que Booster, Tremolo ou Octave.

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner "Befr" (avant la section préampli) ou "Aftr" (après la section préampli).

4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

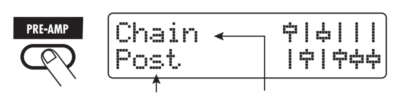
L'unité retourne au mode précédent. Pour activer le réglage changé, mémorisez le patch (→ p. 28).

■ Changement de la position d'insertion de la section préampli

Pour changer la position d'insertion de la section préampli, appelez le paramètre Chain et réglez-le sur "Pre" (avant le module MOD/EFX2) ou "Post" (après le module DELAY). Le paramètre Chain peut être utilisé avec tous les types d'effet du module PRE-AMP.

1. En mode de jeu, mode manuel ou mode d'édition, pressez la touche [PRE-AMP].

L'affichage change comme suit.





2. Tournez la commande de paramètre 2 pour sélectionner "Pre" (avant le module MOD/EFX2) ou "Post" (après le module DELAY).

3. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne au mode précédent. Pour activer le réglage changé, mémorisez le patch (→ p. 28).

NOTE

- Quand le réglage "Pre" est sélectionné comme position d'insertion de la section préampli, le signal après le module MOD/EFX2 est traité entièrement en stéréo. Quand vous sélectionnez "Post", le signal est traité en mono dans la section préampli.
- La position d'insertion de la section préampli s'applique à la fois au canal A et au canal B. Choisir des réglages différents pour les deux canaux n'est pas possible.

L'enchaînement des modules selon les réglages de position d'insertion du module WAH/EFX1 et de la section préampli est représenté ci-dessous.

Fig. 1 Section préampli = PRE, WAH/EFX1 = Befr

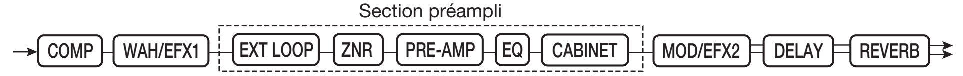


Fig. 2 Section préampli = PRE, WAH/EFX1 = Aftr

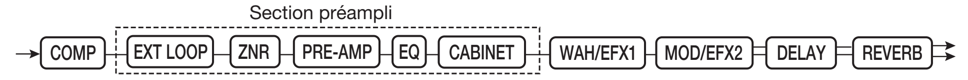


Fig. 3 Section préampli = POST, WAH/EFX1 = Befr

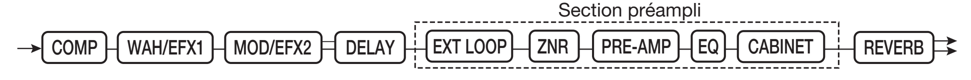
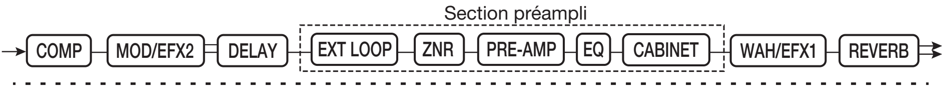


Fig. 4 Section préampli = POST, WAH/EFX1 = Aftr



Types et paramètres d'effet

Comment lire le tableau des paramètres

Module d'effet

Type d'effet

Paramètres d'effet 1 – 4
Quand ce type d'effet est sélectionné, les 4 paramètres référencés ici peuvent être réglés avec les commandes de paramètre 1-4. La plage de réglage pour chaque paramètre est également indiquée. Certains paramètres d'effet se règlent avec les commandes de la section préampli.

Synchronisation sur le tempo

Le symbole de note (♪) dans le tableau indique que le paramètre peut être synchronisé sur le tempo spécifique du patch. Si vous sélectionnez le symbole de note comme valeur pour le paramètre lorsque vous faites le réglage sur le G9.2tt, la valeur du paramètre sera synchronisée sur le tempo spécifique du patch en unités de note (→ p. 39).

Pédale d'expression

Le symbole de pédale (pédale) dans le tableau indique que le paramètre peut être contrôlé depuis la pédale d'expression 1/2. Si vous sélectionnez ce paramètre comme destination de commande quand vous faites le réglage sur le G9.2tt (→ p. 32 – 35), la pédale d'expression 1/2 règlera en temps réel le paramètre lorsque le patch sera sélectionné. Les paramètres ayant un symbole de pédale peuvent également être sélectionnés comme destination de commande pour la fonction ARRM.

Delay tap/hold delay/delay mute

Les symboles tap (***TAP***), hold (***HOLD***), et mute (***MUTE***) dans le tableau indiquent que la pédale Function 1/2 correspondante peut être utilisée pour déterminer le temps de retard (TAP), commuter on et off le maintien du delay (HOLD) ou commuter on ou off la coupure (MUTE). Cela ne s'applique qu'au module DELAY.
Pour utiliser ces fonctions, la fonction correspondante doit être assignée à une pédale Function 1/2 (→ p. 38) et le type d'effet correspondant doit être activé.

Module COMP

Atténue les composantes de haut niveau du signal et accentue les composantes de bas niveau du signal pour conserver le niveau général du signal dans une certaine plage.

Compressor

C'est un compresseur de type Dynacomp MXR.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Sense	0 – 10	Attack	Fast, Slow	Tone	0 – 10	Level	2 – 100
Règle la sensibilité du compresseur. Des réglages plus élevés donnent une plus haute sensibilité.		Sélectionne la vitesse d'attaque du compresseur selon deux options: Fast (rapide) ou Slow (lente).		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

RackComp

Ce type d'effet permet un réglage plus détaillé que "Compressor".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Threshold	0 – 50	Ratio	1 – 10	Attack	1 – 10	Level	2 – 100
Règle le niveau seuil du signal pour l'entrée en action du compresseur.		Règle le rapport de compression.		Règle la vitesse d'attaque du compressseur.		Règle le niveau du signal après passage par le module	

Limiter

C'est un limiteur qui supprime les crêtes du signal au-dessus d'un certain niveau seuil.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Threshold	0 – 50	Ratio	1 – 10	Release	1 – 10	Level	2 – 100
Règle le niveau seuil du signal pour l'entrée en action du limiteur.		Règle le rapport de compression du limiteur		Règle l'intervalle de temps entre le moment où le niveau du signal chute sous le niveau seuil et l'arrêt du limiteur.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

Module WAH/EFX1

Ce module comprend des effets wah-wah et des filtres ainsi que des effets spéciaux comme un modulateur en anneau (Ring Modulator) et un effet d'octave.

AutoWah

Cet effet est une wah-wah variant automatiquement en fonction de l'intensité d'attaque des cordes.

Voir A-Resonance (effet suivant) pour les paramètres d'effet.

A-Resonance

Cet effet fait varier la fréquence de résonance du filtre en accord avec l'intensité d'attaque des cordes.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	Sense	-10 – -1, 1 – 10	Resonance	0 – 10	Level	2 – 100
Sélectionne la position de branchement du module WAH/EFX1. Les réglages sont "Befr" (avant la section préampli) et "Aftr" (après la section préampli).		Règle la sensibilité d'effet.		Règle l'intensité du son de résonance.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

Booster

C'est un amplificateur servant à accroître le gain du signal.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Range	1 – 5	Tone	0 – 10	Gain	0 – 10	Level	2 – 100
Règle la plage de fréquences à accentuer.		Règle la qualité tonale du son.		Règle l'accentuation.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

Tremolo

Cet effet fait varier périodiquement le niveau de volume.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 – 100	**Rate**	0 – 50 ♪	**Wave**	UP 0 – 9, DWN 0 – 9, TRI 0 – 9	**Level**	2 – 100
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Détermine la forme d'onde de modulation. Les types d'onde disponibles sont "UP" (dents de scie montantes), "DWN" (dents de scie descendantes) et "TRI" (triangulaire). Des valeurs numériques plus élevées donnent un écrêtage plus fort qui accentue l'effet.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

Phaser

Cet effet produit un son ondulant.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	**Rate**	0 – 50 ♪	**Color**	1 – 4	**Level**	2 – 100
Sélectionne la position de branchement du module WAH/EFX1. Les réglages sont "Befr" (avant la section préampli) et "Aftr" (après la section préampli).		Règle la vitesse de modulation.		Règle la couleur du son.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

FixedPhaser

Cet effet produit un phaser fixe qui peut être utilisé comme un égaliseur.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	**Frequency**	1 – 50	**Color**	1 – 4	**Level**	2 – 100
Sélectionne la position de branchement du module WAH/EFX1. Les réglages sont "Befr" (avant la section préampli) et "Aftr" (après la section préampli).		Règle la plage de fréquences à accentuer.		Règle la couleur du son.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

RingModulate

Cet effet de modulateur en anneau produit un son métallique clinquant. Régler le paramètre "Freq" donne des changements radicaux du caractère du son.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	**Frequency**	1 – 50	**Balance**	0 – 100	**Level**	2 – 100
Sélectionne la position de branchement du module WAH/EFX1. Les réglages sont "Befr" (avant la section préampli) et "Aftr" (après la section préampli).		Règle la fréquence de modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

SlowAttack

Cet effet ralentit la vitesse d'attaque du son, donnant un son de style "jeu de violon".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	**Time**	1 – 50	**Curve**	0 – 10	**Level**	2 – 100
Sélectionne la position de branchement du module WAH/EFX1. Les réglages sont "Befr" (avant la section préampli) et "Aftr" (après la section préampli).		Règle le temps de montée.		Règle la courbe de changement du volume montant.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

PedalVox

Simulation de la pédale wah-wah vintage Vox.

Voir PedalCry (effet suivant) pour les paramètres d'effet.

PedalCry

Simulation de la pédale wah-wah vintage Crybaby.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	**Frequency**	1 – 50	**DryMix**	0 – 10	**Level**	2 – 100
Sélectionne la position de branchement du module WAH/EFX1. Les réglages sont "Befr" (avant la section préampli) et "Aftr" (après la section préampli).		Règle la fréquence qui est accentuée. Quand la pédale d'expression n'est pas employée, l'effet est similaire à celui obtenu avec une pédale à semi-enfoncée.		Règle le niveau du son d'origine mélangé au son d'effet.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

MultiWah

C'est un effet wah-wah qui permet de sélectionner la courbe sur laquelle se déplace la fréquence accentuée.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	**Frequency**	1 – 50	**Curve**	1 – 10	**Level**	2 – 100
Sélectionne la position de branchement du module WAH/EFX1. Les réglages sont "Befr" (avant la section préampli) et "Aftr" (après la section préampli).		Règle la fréquence qui est accentuée. Quand la pédale d'expression n'est pas employée, l'effet est similaire à celui obtenu avec une pédale à semi-enfoncée.		Règla la courbe sur laquelle se déplace la fréquence (PARM2).		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

P-Resonance

Pédale wah-wah ayant un fort caractère.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	**Frequency**	1 – 50	**Resonance**	0 – 10	**Level**	2 – 100
Sélectionne la position de branchement du module WAH/EFX1. Les réglages sont "Befr" (avant la section préampli) et "Aftr" (après la section préampli).		Règle la fréquence de modulation.		Règle l'intensité de résonance.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

Octave

Cet effet ajoute au son d'origine une composante située une octave en dessous.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
OctLevel	0 – 100	**DryLevel**	0 – 100	**Tone**	0 – 10	**Level**	2 – 100
Règle le niveau de la composante du son d'octave inférieure.		Règle le niveau du son d'origine.		Règle la qualité tonale de la composante du son d'octave inférieure.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	



Module EXT LOOP (boucle externe)

Ce module contrôle un effet externe branché aux prises EXT LOOP SEND/RETURN. Le niveau de départ et de retour de l’effet externe et le niveau du signal interne du G9.2tt peuvent être réglés séparément pour chaque patch (→ p. 41). En réglant ce module sur OFF, l’effet externe peut être désactivé.

PARM1		PARM2		PARM3	
SendLevel	0 – 100	RetLevel	0 – 100	DryLevel	0 – 100
Règle le niveau de départ vers l’effet externe.		Règle le niveau de retour de l’effet externe.		Règle le volume du son d’origine dans le G9.2tt (le niveau du signal entrant dans le module EXT LOOP).	



Module ZNR

Ce module sert à la réduction de bruit entre les périodes de jeu. Il offre le choix entre une réduction de bruit et un effet Noise Gate (coupure totale durant les pauses).

ZNR (ZOOM NOISE REDUCTION)
Réduction de bruit originale de ZOOM qui réduit le bruit dans les pauses de jeu sans affecter le timbre général.

NoiseGate
C’est un noise gate qui coupe le son durant les pauses de jeu.

DirtyGate
C’est un effet gate de type vintage avec des caractéristiques de fermeture particulières.

Les trois types d’effet ci-dessus ont le même paramètre.

PARM1	
Threshold	1 – 16
Règle le seuil ou sensibilité de la ZNR. Pour une réduction de bruit maximale, réglez la valeur aussi haut que possible sans que le son ne disparaisse artificiellement.	



Module PRE AMP

Ce module comprend 43 types de distorsion et un simulateur acoustique. En mode d’édition, le module se règle avec les commandes [GAIN] et [LEVEL] de la section préampli et les commandes de paramètre 1 et 2. Pour chaque type d’effet de ce module, il y a deux algorithmes (pour le jeu "live" et l’enregistrement direct). Les algorithmes sont automatiquement sélectionnés en fonction du statut on/off du module CABINET (→ p. 67). Les paramètres d’effet sont décrits ci-dessous, après les types d’effet.

FD Clean
Son clair d’un Fender Twin Reverb (modèle 65) apprécié par les guitaristes dans de nombreux styles musicaux.

VX Clean
Son clair de l’ampli combo VOX AC-30 fonctionnant en classe A.

JC Clean
Son clair de la gamme JC Roland avec un chorus intégré qui donne un timbre ample et clair.

HW Clean
Son clair du légendaire Hiwatt Custom 100 britannique entièrement à lampes.

UK Blues
Son crunch de l’ampli combo 30 watts Marshall 1962 Bluesbreaker.

US Blues
Son crunch d’un Fender Tweed Deluxe 53.

TweedBass
Son crunch du Fender Bassman, un ampli basse ayant une forte présence.

BG Crunch
Son crunch de l’ampli combo Mesa Boogie MkIII.

VX Crunch
Son crunch d’ampli combo Vox AC30TBX de classe A.

Z Combo
Son crunch d’ampli combo original de ZOOM.

MS #1959
Son crunch du Marshall 1959 qui est devenu légendaire.

MS Crunch
Son crunch d’un multicorps JCM800 Marshall allant du son clair au son crunch.

MS Drive
Son à haut gain du multicorps Marshall JCM2000.

Rect Cln
Son clair du canal orange du Mesa Boogie Dual Rectifier.

Rect Vnt
Son à haut gain du canal rouge du Mesa Boogie Dual Rectifier (mode Vintage).

Rect Mdn
Son à haut gain du canal rouge du Mesa Boogie Dual Rectifier (mode Modern).

HK Clean
Son clair du modèle phare Triamp MKII (Amp 1) de Hughes & Kettner.

HK Crunch
Son crunch du modèle phare Triamp MKII (Amp 2) de Hughes & Kettner.

HK Drive
Son à haut gain du modèle phare de Hughes & Kettner, le Triamp MKII (Amp 3).

DZ Clean
Son clair du canal 1 de l’ampli guitare allemand fait main de Diezel Herbert avec trois canaux séparément contrôlables.

DZ Crunch
Son crunch du canal 2 de l’ampli Diezel Herbert.

DZ Drive
Son à haut gain du canal 3 de l’ampli Diezel Herbert.

ENGL Drv
Son saturé de l’ENGL Ritchie Blackmore Signature 100.

PV Drive
Son à haut gain d’un Peavey 5150 développé avec un guitariste Hard Rock de renommée mondiale.

Z Stack
Son à haut gain d’une tête d’ampli original de ZOOM.

OverDrive
Simulation de la pédale OD-1 Boss qui fut la première à créer le concept de saturation ou "overdrive".

TS808
Simulation de l’Ibanez TS808, souvent copiée, utilisée par beaucoup de guitaristes comme booster.

Centaur
Simulation de la KLON Centaur adorée par de nombreux pros.

Guv'nor
Simulation de l'effet de distorsion Guv'nor de Marshall.

RAT
Simulation de la PROCO Rat célèbre pour sa distorsion acérée.

DS-1
Simulation de la DS-1 de Boss, longtemps une pédale de distorsion de prédilection.

dist +
Simulation de la MXR distortion+ qui a rendu la distorsion populaire dans le monde entier.

HotBox
Simulation du préampli compact Matchless HotBox avec lampes intégrées.

FuzzFace
Simulation de la Fuzz Face qui a fait l'histoire du rock avec son aspect amusant et un son percutant.

BigMuff
Simulation de la Big Muff Electro-Harmonix, préférée par de célèbres artistes pour son gros son fuzz doux.

MetalZone
Simulation de la pédale Metal Zone Boss avec un long sustain et des bas médiums dynamiques.

TS+F_Cmb
Combinaison d'un ampli combo fender et d'une Ibanez TS-9.

SD+M_Stk
Combinaison d'un multicorps Marshall et d'une SD-1 Boss.

FZ+M_Stk
Combinaison d'une Fuzz Face et d'un ampli multicorps Marshall.

Z OD
Saturation originale de ZOOM avec distorsion naturelle.

ExtremeDS
Son à haut gain avec le plus haut gain au monde pour un effet de distorsion.

DigiFuzz
Son fuzz à haut gain ayant un fort caractère.

Z Clean
Son clair et original de ZOOM.

Les 43 types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

GAIN		LEVEL	
Gain	0 – 100	**Level**	1 – 100
Règle le gain de préampli (profondeur de distorsion).		Règle le niveau du signal après passage par le module.	
PARM1		*PARM2*	
Tone	0 – 30	**Chain**	Pre, Post
Règle la qualité tonale du son.		Sélectionne la position de branchement de la section préampli. Les réglages disponibles sont "Pre" (avant le module MOD/EFX2) ou "Post" (après le module DELAY).	

Aco. Sim
Fait sonner une guitare électrique comme une guitare acoustique.

GAIN		LEVEL	
Top	0 – 10	**Level**	1 – 100
Règle le son de cordes typique d'une guitare acoustique.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	
PARM1		*PARM2*	
Body	0 – 10	**Chain**	Pre, Post
Règle le son de caisse caractéristique d'une guitare acoustique.		Sélectionne la position de branchement de la section préampli. Les réglages disponibles sont "Pre" (avant le module MOD/EFX2) ou "Post" (après le module DELAY).	

EQ

Module EQ
C'est un égaliseur 6 bandes. En mode d'édition, le module se règle avec les commandes [BASS], [MIDDLE], [TREBLE] et [PRESENCE] de la section préampli et les commandes de paramètres 3 et 4.

BASS		MIDDLE		TREBLE		PRESENCE	
Bass	±12 160Hz	**Middle**	±12 800Hz	**Treble**	±12 3.2kHz	**Presence**	±12 6.4kHz
Règle l'accent./attén. des basses fréquences.		Règle l'accent./attén. des fréquences moyennes.		Règle l'accent./attén. des hautes fréquences.		Règle l'accent./attén. des très hautes fréquences.	
				PARM3		*PARM4*	
				Low-Mid	±12 400Hz	**Harmonics**	±12 12kHz
				Règle l'accentuation/ atténuation des bas médiums.		Règle l'accentuation/ atténuation des harmoniques.	

CABINET

Module CABINET
Cet effet simule le son obtenu quand on enregistre un baffle d'ampli avec un microphone. Le type de micro et la position simulés peuvent être sélectionnés. Le statut on/off de ce module contrôle la sélection automatique d'algorithme dans le module PRE-AMP (→ p. 65).

PARM1		PARM2		PARM3	
MicType	Dyna, Cond	**MicPosi**	0 – 2	**Depth**	0 – 2
Sélectionne le type de microphone. "Dyna" simule la réponse en fréquence d'un microphone dynamique et "Cond" celle d'un microphone à condensateur.		Vous permet de sélectionner différentes caractéristiques concernant la position du micro. Les réglages suivants sont disponibles. 0: Micro pointé sur le centre du haut-parleur 1: Micro pointé à mi-chemin entre le centre et le bord du haut parleur 2: Micro pointé sur le bord du haut-parleur		Règle l'intensité d'effet. Une valeur de 0 comprend quand même un peu de son de baffle.	

MOD/EFX2

Module MOD/EFX2
Ce module comprend des effets de modulation tels que des effets chorus, flanger, delay et pitch shifter (transposition).

Chorus
Cet effet mélange une composante transposée variable au signal d'origine, donnant un son résonant au corps plein.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 – 100	**Rate**	1 – 50	**Tone**	0 – 10	**Mix**	0 – 100
Règle l'intensité d'effet.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

ST-Chorus
C'est un chorus stéréo au son clair.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 – 100	**Rate**	1 – 50	**Tone**	0 – 10	**Mix**	0 – 100
Règle l'intensité d'effet.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

Ensemble

C'est un ensemble de chorus avec mouvement tridimensionnel.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth 0 – 100	**Rate** 1 – 50	**Tone** 0 – 10	**Mix** 0 – 100
Règle l'intensité d'effet.	Règle la vitesse de modulation.	Règle la qualité tonale du son.	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.

ModDelay

C'est un retard qui permet l'utilisation d'une modulation.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Time 1 – 2000 mS ♪	**FeedBack** 0 – 100	**Rate** 1 – 50	**Mix** 0 – 100
Règle le temps de retard.	Règle l'intensité de réinjection. Des valeurs plus élevées donnent un plus grand nombre de répétitions du retard.	Règle la vitesse de modulation.	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.

Flanger

Cet effet produit un son résonant et ondulant fortement.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth 0 – 100	**Rate** 0 – 50 ♪	**Resonance** -10 – -1, 0, 1 – 10	**Manual** 0 – 100
Règle l'intensité d'effet.	Règle la vitesse de modulation.	Règle l'intensité de résonance.	Règle la plage de fréquences sur laquelle opère l'effet.

PitchShift

Cet effet transpose la hauteur vers le haut ou le bas.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Shift -12 – -1, 0, 1 – 12, 24	**Tone** 0 – 10	**Fine** -25 – 25	**Balance** 0 – 100
Règle la transposition en demi-tons.	Règle la qualité tonale du son.	Règle finement la transposition en centièmes de demi-ton.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.

PedalPitch

Cet effet permet d'employer une pédale pour transposer la hauteur en temps réel.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Color 1 – 8	**Mode** Up, Down	**Tone** 0 – 10	**PdlPosi** 0 – 100
Sélectionne le type de changement de hauteur causé par la pédale (voir Tableau 1).	Règle la direction du changement de hauteur vers le haut (Up) ou vers le bas (Down).	Règle la qualité tonale du son.	Règle l'intensité de transposition. Selon le réglage "Color", la balance entre son d'origine et son d'effet change aussi.

[Tableau 1]

COLOR	MODE	Valeur min. de pédale	Valeur max. de pédale
1	Up	-100 centièmes	Son d'origine seul
	Down	Son d'origine seul	-100 centièmes
2	Up	DOUBLAGE	Désaccord + Son sec
	Down	Désaccord + Son sec	DOUBLAGE
3	Up	0 centième	+1 octave
	Down	+1 octave	0 centième
4	Up	0 centième	-2 octaves
	Down	-2 octaves	0 centième
5	Up	-1 octave + Son sec	+1 octave + Son sec
	Down	+1 octave + Son sec	-1 octave + Son sec
6	Up	-700 centièmes + Son sec	+500 centièmes + Son sec
	Down	+500 centièmes + Son sec	-700 centièmes + Son sec
7	Up	-∞ (0 Hz) + Son sec	+1 octave
	Down	+1 octave	-∞ (0 Hz) + Son sec
8	Up	-∞ (0 Hz) + Son sec	+1 octave + Son sec
	Down	+1 octave + Son sec	-∞ (0 Hz) + Son sec

Vibe

C'est un effet avec vibrato automatique.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth 0 – 100	**Rate** 0 – 50 ♪	**Tone** 0 – 10	**Balance** 0 – 100
Règle l'intensité d'effet.	Règle la vitesse de modulation.	Règle la qualité tonale du son.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.

Step

Effet spécial qui fait changer le son en escalier.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth 0 – 100	**Rate** 0 – 50 ♪	**Resonance** 0 – 10	**Shape** 0 – 10
Règle l'intensité de modulation.	Règle la vitesse de modulation.	Règle l'intensité de résonance.	Règle l'enveloppe du son de l'effet.

Delay

C'est un retard avec un réglage maximal de 2000 ms.

Voir TapeEcho (effet suivant) pour les paramètres d'effet.

TapeEcho

Cet effet simule un effet d'écho à bande.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Time 1 – 2000 mS ♪	**FeedBack** 0 – 100	**HiDamp** 0 – 10	**Mix** 0 – 100
Règle le temps de retard.	Règle l'intensité de réinjection. Des valeurs plus élevées donnent un plus grand nombre de répétitions du son retardé.	Règle l'atténuation des aigus dans le son retardé. Des valeurs plus basses donnent un son retardé plus doux.	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.

DynamicDelay

C'est un delay dynamique dans lequel le volume d'effet varie en fonction du niveau du signal entrant.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Time 1 – 2000 mS ♪	**Amount** 0 – 100	**FeedBack** 0 – 100	**Sense** -10 – -1, 1 – 10
Règle le temps de retard.	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	Règle l'intensité de réinjection.	Règle la sensibilité d'effet. Avec des valeurs positives, le niveau du son d'effet augmente avec le niveau du signal entrant. Avec des réglages négatifs, le niveau du son d'effet diminue quand le signal entrant augmente.

DynamicFlang

C'est un flanger dynamique dans lequel le volume d'effet varie en fonction du niveau du signal entrant.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth 0 – 100	Rate 0 – 50 ♪	Resonance -10 – -1, 0, 1 – 10	Sense -10 – -1, 1 – 10
Règle l'intensité de modulation.	Règle la vitesse de modulation.	Règle l'intensité de résonance.	Règle la sensibilité d'effet. Avec des valeurs positives, le niveau du son d'effet augmente avec le niveau du signal entrant. Avec des réglages négatifs, le niveau du son d'effet diminue quand le signal entrant augmente.

MonoPitch

C'est un pitch shifter (transpositeur) spécial pour son monophonique (notes jouées une à une) avec peu de fluctuations sonores.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Shift -24 – +24	Tone 0 – 10	Fine -25 – 25	Balance 0 – 100
Règle la transposition en demi-tons.	Règle la qualité tonale du son.	Règle finement la transposition en centièmes de demi-ton.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.

H.P.S (Harmonized Pitch Shifter)

C'est un pitch shifter intelligent qui génère automatiquement des harmonies en fonction d'une tonalité et d'un mode pré-réglés.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Scale -6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	Key C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Tone 0 – 10	Mix 0 – 100
Détermine l'intervalle pour le son transposé (voir Tableau 2).	Détermine la tonique pour la gamme servant à la transposition.	Règle la qualité tonale du son.	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.

[Tableau2]

Réglage	Type de tonalité	Intervalle	Réglage	Type de tonalité	Intervalle
-6	Majeure	Sixte desc.	3	Majeure	Tierce mont.
-5		Quinte desc.	4		Quarte mont.
-4		Quarte desc.	5		Quinte mont.
-3		Tierce desc.	6		Sixte mont.
-m	Mineure	Tierce desc.			
m		Tierce mont.			

PdlMonoPitch

C'est un pitch shifter pour son monophonique (notes jouées une à une) qui permet de transposer la hauteur en temps réel avec la pédale d'expression.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Color 1 – 8	Mode Up, Down	Tone 0 – 10	PdlPosi 0 – 100
Sélectionne le type de changement de hauteur causé par la pédale (voir Tableau 1).	Règle la direction de changement de hauteur vers le haut (Up) ou le bas (Down).	Règle la qualité tonale du son.	Règle l'intensité de transposition. Selon le réglage "Color", la balance entre son d'origine et son d'effet change aussi.

Cry

Cet effet fait varier le son comme un modulateur parlant.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Range 1 – 10	Resonance 0 – 10	Sense -10 – -1, 1 – 10	Balance 0 – 100
Règle la plage de fréquences traitée par l'effet.	Règle l'intensité de résonance.	Règle la sensibilité d'effet.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.

ReverseDelay

C'est un retard spécial dans lequel l'effet sonne comme si vous jouiez à l'envers.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Time 10 – 1000 ♪	FeedBack 0 – 100	HiDamp 0 – 10	Balance 0 – 100
Règle le temps de retard.	Règle l'intensité de réinjection.	Règle l'atténuation des aigus du son retardé.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.

BendChorus

Cet effet produit un pitch bend utilisant le signal entrant comme déclencheur et traite chaque note séparément.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth -50 – 50	Attack 1 – 10	Release 1 – 10	Balance 0 – 100
Règle l'intensité d'effet.	Règle la durée d'attaque pour l'effet de pitch bend. Des valeurs plus élevées donnent une attaque plus lente.	Règle le temps de relâchement de l'effet pitch bend. Des valeurs plus élevées donnent un relâchement plus lent.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.

CombFilter

Cet effet utilise les caractéristiques d'un filtre en peigne produit par l'emploi d'une modulation fixe sur le flanger comme un égaliseur.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Frequency 1 – 50	Resonance -10 – 10	HiDamp 0 – 10	Mix 0 – 100
Règle la fréquence à accentuer.	Règle l'intensité de résonance.	Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.

Air

Cet effet reproduit l'ambiance d'une pièce pour créer de l'ampleur spatiale.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Size 1 – 100	Reflex 0 – 10	Tone 0 – 10	Mix 0 – 100
Règle la taille de l'espace simulé.	Règle la quantité de réflexions par les murs.	Règle la qualité tonale du son.	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.



Module DELAY

C'est un module de retard qui permet d'utiliser la fonction de maintien (Hold). Les paramètres d'effet sont décrits ci-dessous, après les types d'effet.

Delay — *TAP HOLD MUTE*

C'est un retard long avec un réglage maximal de 5000 ms.

PingPongDly — *TAP HOLD MUTE*

C'est un retard de type ping-pong avec les sons retardés alternant entre gauche et droite.

Echo — *TAP HOLD MUTE*

Cet effet simule un écho à bande avec un long temps de retard atteignant 5000 ms.

PingPongEcho — *TAP HOLD MUTE*

C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son de retard alterne entre gauche et droite. Des réglages de retard longs jusqu'à 5000 ms sont possibles.

AnalogDelay — *TAP HOLD MUTE*

Cet effet simule un retard analogique avec un long temps de retard atteignant 5000 ms.

Les 5 types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 5000 ♪	**FeedBack**	0 – 100	**HiDamp**	0 – 10	**Mix**	0 – 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

ReverseDelay — *TAP HOLD MUTE*

C'est un retard inversé avec un long temps de retard atteignant 2500 ms.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	10 – 2500 ♪	**FeedBack**	0 – 100	**HiDamp**	0 – 10	**Balance**	0 – 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

Air

Cet effet reproduit l'ambiance d'une pièce, pour créer de l'ampleur spatiale.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Size	1 – 100	**Reflex**	0 – 10	**Tone**	0 – 10	**Mix**	0 – 100
Règle la taille de l'espace simulé.		Règle la quantité de réflexions par les murs.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	



Module REVERB

Ce module comprend divers types de reverb, réflexions première et multi-tap delay. Les paramètres d'effet sont décrits ci-dessous, après les types d'effet.

Hall

Cette reverb simule l'acoustique d'une salle de concert.

Room

Cette reverb simule l'acoustique d'une pièce.

Spring

Cet effet simule une reverb de type à ressort.

Arena

Cette reverb simule l'acoustique d'un grand site comme une enceinte sportive.

TiledRoom

Simule l'acoustique d'une pièce carrelée.

ModernSpring

Cet effet simule une reverb à ressort avec un son brillant.

Les six types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Decay	1 – 30	**PreDelay**	1 – 100	**Tone**	0 – 10	**Mix**	0 – 100
Règle la durée de la reverb.		Règle le retard entre l'entrée du son d'origine et le début du son réverbéré.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

E/Reflection

Cet effet isole uniquement les réflexions premières de la reverb.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Decay	1 – 30	**Shape**	±10	**Tone**	0 – 10	**Mix**	0 – 100
Règle la durée de la reverb.		Règle l'enveloppe du son d'effet. Dans les négatifs, l'enveloppe est inversée. A 0, l'effet est une reverb gate. Dans les positifs, l'enveloppe est une enveloppe de type déclin (decay).		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

MultiTapDly

Cet effet produit plusieurs composantes de retard avec des temps de retard différents.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 3000 ♪	**Pattern**	1 – 8	**Tone**	0 – 10	**Mix**	0 – 100
Règle le temps de retard de base.		Sélectionne le motif de combinaison pour les retards. La sélection va de motifs rythmiques à des motifs aléatoires.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

PanDelay

C'est un retard stéréo avec un temps de retard atteignant 3000 ms.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 3000 ♪	**FeedBack**	0 – 100	**HiDamp**	0 – 10	**Pan**	L50 – L2, 0, R2 – R50
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle la position panoramique (gauche/droite) du son.	

PingPongDly

C'est un retard de type ping-pong avec un temps de retard atteignant 3000 ms.

Voir PingPongEcho (effets suivant) pour les paramètres d'effet.

PingPongEcho

C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son de retard alterne entre gauche et droite. Des réglages de retard longs jusqu'à 3000 ms sont possibles.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 3000 ♪	**FeedBack**	0 – 100	**HiDamp**	0 – 10	**Mix**	0 – 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

AutoPan

Cet effet déplace cycliquement la position panoramique du son.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Width	L50 – L2, 0, R2 – R50	**Rate**	0 – 50 ♪	**Depth**	0 – 10	**Wave**	0 – 10
Règle la plage de mouvement de la position du son.		Règle la vitesse de modulation.		Règle l'intensité de modulation.		Sélectionne une forme d'onde pour la modulation. Des valeurs élevées donnent un écrêtage plus fort, qui accentue l'effet d'auto-panoramique.	



Module TOTAL

Ce module comprend des paramètres qui affectent la totalité du patch.

TOTAL

Spécifie le tempo propre au patch et l'action des pédales Function 1/2.

PARM1		PARM2		PARM3	
Tempo	40 – 250	**Function1**	Voir page 38	**Function2**	Voir page 38
Détermine le tempo propre au patch (→ p. 39).		Sélectionne l'action de la pédale Function 1.		Sélectionne l'action de la pédale Function 2.	

NAME

Spécifie un nom pour le patch (→ p. 27).

ARRM

Réglages pour la fonction ARRM (→ p. 52). Utilisez la touche [PAGE] pour alterner entre les pages 1 et 2.

PAGE1

PARM1		PARM2		PARM3	
Destination de la commande ARRM		**min (valeur minimale)**	Voir page 52	**MAX (valeur maximale)**	Voir page 52
Sélectionne la destination de la commande ARRM. Quand "NOT Assign" est sélectionné, la fonction ARRM est désactivée.		Spécifie la valeur de paramètre réglée quand la forme d'onde de commande atteint son point le plus bas.		Spécifie la valeur de paramètre réglée quand la forme d'onde de commande atteint son point le plus haut.	

PAGE2

PARM1		PARM2	
Wave	Voir page 53	**Sync**	Voir page 53
Sélectionne la forme d'onde de commande.		Spécifie la synchronisation de la forme d'onde de commande avec le tempo propre au patch comme référence.	

P1-1 à P1-4 (Réglage de la pédale d'expression 1)

Détermine la destination des commandes 1-4 pour la pédale d'expression 1. Les paramètres d'effet sont décrits ci-dessous, après les types d'effet.

P2V1 à P2V4 (Réglage de la pédale 2, direction verticale)

Détermine la destination des commandes 1-4 pour la pédale d'expression 2 (direction verticale).

P2H1 à P2H4 (Réglage de la pédale 2, direction horizontale)

Détermine la destination des commandes 1-4 pour la pédale d'expression 2 (direction horizontale).

Les 12 éléments ci-dessus ont les mêmes paramètres. Toutefois pour P2H1 à P2H4 (pédale 2, réglage de direction horizontale), PARM4 (module on/off) n'est pas disponible.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Destination de commande de la pédale d'expression	**min (valeur minimale)**	**MAX (valeur maximale)**	**Commutation on/off du module**
Spécifie la destination de commande de la pédale d'expression.	Détermine la valeur de paramètre obtenue quand la pédale est totalement relevée ou quand la pédale 2 est totalement tournée à gauche.	Détermine la valeur de paramètre obtenue quand la pédale est totalement enfoncée ou quand la pédale 2 est totalement tournée à droite.	Active/désactive la fonction module on/off. Ce paramètre n'est pas disponible pour P2H1 à P2H4 (pédale 2, réglage de direction horzontale).

Guide de dépannage

■ Pas de son ou volume très faible

- Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation POWER est enclenché.
- Essayez de régler la commande LEVEL.
- Assurez-vous que la prise d'entrée INPUT est correctement reliée à la guitare de même que la prise OUTPUT L/MONO (ou OUTPUT R) l'est à l'ampli guitare.
- Vérifiez que le câble blindé n'est pas abimé.
- Essayez de régler le niveau du patch (→ p. 16).
- Assurez-vous que le G9.2tt n'est pas en mode mute (→ p. 21).
- Pour certains patches, le volume peut être réglé avec la pédale d'expression. Assurez-vous qu'un réglage de volume convenable a été sélectionné avec la pédale.
- Quand les 2 commandes de la section Accelerator sont totalement abaissées, il n'y a pas de son. Vous devez au moins monter partiellement une des commandes.

■ Le son souffre de distorsion

- Essayez de baisser les paramètres Gain et Level du module PRE-AMP.
- Essayez de baisser le réglage des commandes [TUBE] et [BOOST] de la section Energizer.
- Essayez de baisser le réglage de la commande [TUBE] de la section Accelerator.

■ Les commutateurs au pied ne fonctionnent pas correctement

- Vérifiez le réglage des pédales Function 1/2 (→ p. 38).
- Vérifiez le mode de fonctionnement actuel. L'action d'un commutateur au pied diffère en mode de jeu et en mode manuel.

■ Le son est étrange en mode bypass

- Essayez de baisser le réglage des commandes [TUBE] et [BOOST] de la section Energizer. L'Energizer fonctionne également en mode bypass.
- Réglez la commande [TUBE] de la section Accelerator en dessous de 3 heures. L'Accelerator fonctionne également en mode bypass.

■ Du bruit se fait entendre

- Vérifiez que vous n'utilisez bien que l'adaptateur secteur ZOOM.
- Faites le réglage de ZNR.
- Déplacez-vous dans la pièce pour rechercher des parasites radio en relation avec les micros etc.
- Essayez de baisser les paramètres Gain et Level du module PRE-AMP.
- Vérifiez les réglages des pédales d'expression 1/2 (→ p. 32 – 35).

  Selon le paramètre assigné aux pédales d'expression, un mouvement de la pédale entraînant un changement radical de paramètre peut entraîner du bruit.

■ Impossible d'envoyer et de recevoir les messages MIDI

- Vérifiez la bonne connexion des prises MIDI IN du G9.2tt et MIDI OUT de l'autre appareil MIDI, et des prises MIDI OUT du G9.2tt et MIDI IN de l'autre appareil MIDI.
- Vérifiez le réglage de canal MIDI (→ p.43).
- Vérifiez si l'émission/réception du type de message MIDI concerné est activée (→ p. 44, 47).

■ La commutation on/off par la pédale d'expression ne fonctionne pas correctement

- Vérifiez que le paramètre 4 (module on/off) pour la pédale d'expression 1 (P1-1 à P1-4) ou la direction verticale de la pédale d'expression 2 (P2V1 à P2V4) dans le module TOTAL est réglée sur "Enable" (→ p. 33, 34).
- La fonction module on/off n'est pas disponible pour le réglage de direction horizontale (P2H1 à P2H4) de la pédale 2. (→ p. 34).

Caractéristiques techniques

Nombre de types d'effet	106
Nombre de modules d'effet	10 modules simultanément utilisables
Mémoire de patch	Aire utilisateur: 5 patches x 20 banques = 100 (lisibles/inscriptibles) Aire preset: 5 patches x 20 banques = 100 (seulement lisibles) Total: 200 patches
Fréq. d'échantillonnage	96 kHz
Conversion A/N	24 bits, suréchantillonnage 64 fois
Conversion N/A	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Traitement du signal	32 bits
Réponse en fréquence	20 Hz - 40 kHz +1,0 dB, -3,0 dB (charge de 10 kΩ)
Afficheurs	Afficheur 2 chiffres à DEL 7 segments Afficheur LCD rétro-éclairé de 2 lignes de 16 caractères
Entrées	
Entrée guitare	Jack standard mono Niveau d'entrée nominal: -10 dBm Impédance d'entrée: 1 MΩ
Entrée AUX	Mini-jack (stéréo) Niveau d'entrée nominal: -10 dBm Impédance d'entrée: 10 kΩ
Retour externe	Jack standard mono Niveau d'entrée nominal: -10 dBm/+4 dBm (commutable)
Sorties	
Sortie ligne	Jack standard mono x 2 Niveau de sortie nominal: -10 dBm/+4 dBm (commutable) Niveau de sortie maximal: +19 dBm (sous une impédance de charge de 10 kΩ ou plus) Impédance de sortie: 1 kΩ ou moins
Sortie casque	Jack standard stéréo Sortie nominale: 60 mW (sous charge de 32 Ω), 20 mW (sous charge de 300 Ω) Impédance de sortie: 47 kΩ
Départ externe	Jack standard stéréo Niveau de sortie nominal: -10 dBm/+4 dBm (commutable)
Circuit à lampes	12AX7 x 2
Connecteurs de commande	MIDI OUT, MIDI IN
Interface USB	
Interface PC	16 bits (enregistrement/lecture, stéréo)
Fréq.d'échantillonnage	32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz
Alimentation électrique	CC 15 V, 1,5 A (fournie par l'adaptateur secteur AD-0012 livré avec)
Dimensions	235 (P) x 595 (L) x 85 (H) mm
Poids	5,5kg

* 0 dBm = 0,775 Vrms
* Apparence et caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis.

Tableau d'équipement MIDI

```
  [EFFECTOR                         ]                              Date :  08.Oct.,2005
    Model G9.2tt              MIDI Implementation Chart            Version :1.00
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|                       |   Transmitted       |     Recognized      |    Remarks           |
|     Function ...      |                     |                     |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|Basic    Default       | 1-16,OFF            | 1-16,OFF            |                      |
|Channel  Changed       | 1-16,OFF            | 1-16,OFF            |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|         Default       | 3                   | 3                   |                      |
|Mode     Messages      | x                   | x                   |                      |
|         Altered       | ******************  |                     |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|Note                   | x                   | x                   |                      |
|Number | True voice    | ******************  |                     |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|Velocity Note ON       | x                   | x                   |                      |
|         Note OFF      | x                   | x                   |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|After     Key's        | x                   | x                   |                      |
|Touch     Ch's         | x                   | x                   |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|Pitch Bend             | x                   | x                   |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|                       | o                   | o                   |                      |
|                       | 0,32                | 0,32                |Bank select           |
|Control                | 1-5,7-31,64-95      | 1-5,7-31,64-95      |Expression Pedal 1,   |
|                       |                     |                     |Expression Pedal 2    |
|                       | 64-95               | 64-95               |Effect module on/off, |
|Change                 |                     |                     |Signal mute,Bypass,   |
|                       |                     |                     |Channel A/B           |
|                       |                     |                     | (See Note 1)         |
|                       |                     |                     |                      |
|                       |                     |                     |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|Prog                   | o 0-99              | o 0-127             |                      |
|Change | True #        | ******************  |                     |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|System Exclusive       | o                   | o                   |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|System | Song Pos      | x                   | x                   |                      |
|       | Song Sel      | x                   | x                   |                      |
|Common | Tune          | x                   | x                   |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|System    | Clock      | x                   | x                   |                      |
|Real Time | Commands   | x                   | x                   |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|Aux    | Local ON/OFF  | x                   | x                   |                      |
|       | All Notes OFF | x                   | x                   |                      |
|Mes-   | Active Sense  | x                   | x                   |                      |
|sages  | Reset         | x                   | x                   |                      |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
|Notes                  | 1. Control # 1-5,7-31,64-95 is assignable.                        |
|                       | 2. Transmit Control # and Recognized Control #                    |
|                       |    that used in some function are same.                           |
|                       |                                                                   |
+-----------------------+---------------------+---------------------+----------------------+
 Mode 1 : OMNI ON,  POLY          Mode 2 : OMNI ON,  MONO                   o : Yes
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY          Mode 4 : OMNI OFF, MONO                   x : No
```


■ Numéros de patch/banque du G9.2tt et tableau de correspondance des numéros de programme

GROUP	BANK	PATCH No. 1			2			3			4			5		
		Bank No.		Program No.	Bank No.		Program No.	Bank No.		Program No.	Bank No.		Program No.	Bank No.		Program No.
		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB	
U	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	3	0	0	4
	1	0	0	5	0	0	6	0	0	7	0	0	8	0	0	9
	2	0	0	10	0	0	11	0	0	12	0	0	13	0	0	14
	3	0	0	15	0	0	16	0	0	17	0	0	18	0	0	19
	4	0	0	20	0	0	21	0	0	22	0	0	23	0	0	24
	5	0	0	25	0	0	26	0	0	27	0	0	28	0	0	29
	6	0	0	30	0	0	31	0	0	32	0	0	33	0	0	34
	7	0	0	35	0	0	36	0	0	37	0	0	38	0	0	39
	8	0	0	40	0	0	41	0	0	42	0	0	43	0	0	44
	9	0	0	45	0	0	46	0	0	47	0	0	48	0	0	49
u	0	0	0	50	0	0	51	0	0	52	0	0	53	0	0	54
	1	0	0	55	0	0	56	0	0	57	0	0	58	0	0	59
	2	0	0	60	0	0	61	0	0	62	0	0	63	0	0	64
	3	0	0	65	0	0	66	0	0	67	0	0	68	0	0	69
	4	0	0	70	0	0	71	0	0	72	0	0	73	0	0	74
	5	0	0	75	0	0	76	0	0	77	0	0	78	0	0	79
	6	0	0	80	0	0	81	0	0	82	0	0	83	0	0	84
	7	0	0	85	0	0	86	0	0	87	0	0	88	0	0	89
	8	0	0	90	0	0	91	0	0	92	0	0	93	0	0	94
	9	0	0	95	0	0	96	0	0	97	0	0	98	0	0	99
A	0	1	0	0	1	0	1	1	0	2	1	0	3	1	0	4
	1	1	0	5	1	0	6	1	0	7	1	0	8	1	0	9
	2	1	0	10	1	0	11	1	0	12	1	0	13	1	0	14
	3	1	0	15	1	0	16	1	0	17	1	0	18	1	0	19
	4	1	0	20	1	0	21	1	0	22	1	0	23	1	0	24
	5	1	0	25	1	0	26	1	0	27	1	0	28	1	0	29
	6	1	0	30	1	0	31	1	0	32	1	0	33	1	0	34
	7	1	0	35	1	0	36	1	0	37	1	0	38	1	0	39
	8	1	0	40	1	0	41	1	0	42	1	0	43	1	0	44
	9	1	0	45	1	0	46	1	0	47	1	0	48	1	0	49
b	0	1	0	50	1	0	51	1	0	52	1	0	53	1	0	54
	1	1	0	55	1	0	56	1	0	57	1	0	58	1	0	59
	2	1	0	60	1	0	61	1	0	62	1	0	63	1	0	64
	3	1	0	65	1	0	66	1	0	67	1	0	68	1	0	69
	4	1	0	70	1	0	71	1	0	72	1	0	73	1	0	74
	5	1	0	75	1	0	76	1	0	77	1	0	78	1	0	79
	6	1	0	80	1	0	81	1	0	82	1	0	83	1	0	84
	7	1	0	85	1	0	86	1	0	87	1	0	88	1	0	89
	8	1	0	90	1	0	91	1	0	92	1	0	93	1	0	94
	9	1	0	95	1	0	96	1	0	97	1	0	98	1	0	99



ZOOM CORPORATION
ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japon
Site web: http://www.zoom.co.jp

G9.2tt - 5003-1

Commande d'effets dédiée par la pédale Z

En dehors des effets décrits dans le manuel, les modules WAH/EFX1, MOD/EFX2 et REVERB du G9.2tt contiennent un certain nombre de types d'effet spéciaux conçus pour tirer au mieux parti des possibilités offertes par la deuxième pédale d'expression (pédale Z). Ces types d'effet sont décrits ci-dessous.
Une autre fonction supplémentaire est le paramètre "ARRM BPM"qui peut être affecté à une pédale d'expression. Dans ce cas, le tempo servant de référence à la fonction ARRM (0 - 250) peut être piloté au pied (le réglage de tempo spécifique du patch n'est pas affecté).

Module WAH/EFX1

X-Wah

Cet effet permet le fondu enchaîné (cross-fade) du son d'origine et du son d'effet (wah-wah de type VOX) à l'aide de la pédale. Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Frequency" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	Frequency	1 – 50	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Sélectionne la position de branchement du module WAH/EFX1. Les réglages sont "Befr" (avant la section préampli) et "Aftr" (après la section préampli).		Règle la fréquence à accentuer.		Règle la balance de niveau entre son d'origine et son d'effet.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

X-Phaser

Cet effet permet le fondu enchaîné (cross-fade) du son d'origine et du son d'effet (Phaser) à l'aide de la pédale. Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Rate" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Color	Bef1 – 4, Aft1 – 4	Rate	0 – 50 ♪	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Sélectionne la position de branchement et le type de son. Avec les réglages "Bef1" à "Bef4", l'effet est positionné avant le module PRE-AMP et avec les réglages "Aft1" à "Aft4", il est placé après.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance de niveau entre son d'origine et son d'effet.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

X-Vibe

Cet effet permet le fondu enchaîné (cross-fade) du phaser et du trémolo, à l'aide de la pédale. Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Rate" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
PHA Rate	0 – 50 ♪	TRM Rate	0 – 50 ♪	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Règle la vitesse de modulation du phaser.		Règle la vitesse de modulation du trémolo.		Règle la balance de niveau entre phaser et tremolo.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

Z-Oscillator

Cet oscillateur permet que sa fréquence soit changée par suivi de la hauteur du signal de guitare ou par la pédale. Un effet de vibrato et de portamento peut également être ajouté au signal de l'oscillateur.
Pour que la fréquence de l'oscillateur suive la hauteur de la guitare, réglez le paramètre "Frequency" sur "A-Bf" (avant le module PRE-AMP) ou "A-Af" (après le module PRE-AMP). Dans ce cas, essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Balance" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "Portament" ou "Vibrato". Pour régler la fréquence de l'oscillateur avec la pédale, réglez le paramètre "Frequency" sur 0 - 60 (cela devient la fréquence de référence) et assignez la direction verticale de la pédale Z au paramètre "Frequency" et la direction horizontale au paramètre "Balance".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Frequency	0 – 60, A-Bf, A-Af	Portament	0 – 10	Vibrato	0 – 10	Balance	0 – 100
Sélectionne la fréquence de l'oscillateur (voir Tableau 1).		Règle la progressivité du changement de hauteur.		Règle la profondeur du vibrato.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

[Tableau 1]

Paramètre Frequency	Note	Paramètre Frequency	Note
0 – 11	A2 – Ab3	36 – 47	A5 – Ab6
12 – 23	A3 – Ab4	48 – 59	A6 – Ab7
24 – 35	A4 – Ab5	60	A7

Module MOD/EFX2

Z-Echo

Cet effet permet de changer la hauteur et la durée de l'écho en contrôlant le paramètre "Time" avec la pédale. Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Time" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "FeedBack" ou "Mix".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	10 – 1000	FeedBack	0 – 100	HiDamp	0 – 10	Mix	0 – 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection. Des valeurs plus élevées donnent un plus grand nombre de répétitions du retard.		Règle l'intensité d'atténuation des aigus dans le son retardé. Des valeurs plus basses donnent un retardé plus doux.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

X-Flanger

Cet effet permet le fondu enchaîné (cross-fade) du son d'origine et du son d'effet (Flanger) à l'aide de la pédale. Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Rate" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 – 100	Rate	0 – 50 ♪	X-Fade	0 – 100	Manual	0 – 100
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		Règle la plage de fréquences sur laquelle opère l'effet.	

X-Step

Cet effet permet le fondu enchaîné (cross-fade) du son d'origine et du son d'effet (Step) à l'aide de la pédale. Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Rate" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 – 100	Rate	0 – 50 ♪	X-Fade	0 – 100	Shape	0 – 10
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		Règle l'enveloppe du son d'effet.	

Z-Step

C'est un effet à paliers qui permet de décaler vers le haut ou le bas la fréquence accentuée à l'aide de la pédale. Si vous affectez le paramètre "Frequency" à la pédale, la fréquence accentuée changera par paliers jusqu'à arrivée à la fréquence de destination.
Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Frequency" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "Mix".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Frequency	1 – 50	Depth	0 – 100	Shape	0 – 10	Mix	0 – 100
Règle la fréquence à accentuer.		Règle l'intensité de modulation.		Règle l'enveloppe du son d'effet.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

Z-Pitch

C'est un pitch shifter (transpositeur) qui permet de régler une valeur de transposition différente dans les directions verticale et horizontale de la pédale Z.
Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "PdlPosi V" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "PdlPosi H".

Les paramètres sont les mêmes que pour Z-MonoPitch.

Z-MonoPitch

C'est un pitch shifter (transpositeur) monophonique (pour jouer note à note) qui permet de régler une valeur de transposition différente dans les directions verticale et horizontale de la pédale Z.
Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "PdlPosi V" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "PdlPosi H".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Color	1 – 8	Tone	0 – 10	PdlPosi V	0 – 100	PdlPosi H	0 – 100
Sélectionne le type de changement de hauteur causé par la pédale (voir Tableau 2).		Règle la tonalité.		Règle la transposition (direction verticale de la pédale).		Règle la transposition (direction horizontale de la pédale).	

[Tableau 2] Le tableau ci-dessous montre un exemple de fonctionnement de la pédale Z quand la direction verticale est assignée à "PdlPosi V" et la direction horizontale à "PdlPosi H".

Color	Direction verticale	Direction horizontale min	Direction horizontale max
1	max	1000 centièmes	+1 octave
	min	-200 centièmes	0 centième
2	max	+1 octave	1500 centièmes
	min	0 centième	300 centièmes
3	max	300 centièmes	+1 octave
	min	0 centième	0 centième
4	max	500 centièmes	+1 octave
	min	0 centième	0 centième

Color	Direction verticale	Direction horizontale min	Direction horizontale max
5	max	700 centièmes	+1 octave
	min	0 centième	0 centième
6	max	+1 octave	+2 octave
	min	0 centième	0 centième
7	max	+1 octave	-∞ (0 Hz)
	min	0 centième	0 centième
8	max	500 centièmes	-1 octave
	min	-700 centièmes	+1 octave

Z-Talking

Cet effet change le son de guitare en un son parlant. Quand vous utilisez la pédale Z, les voyelles peuvent être changées de différentes façons en bougeant la pédale dans la direction verticale ou horizontale.
Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Formant V" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "Formant H".

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Variation 1 – 5	**Tone** 0 – 10	**Formant V** 0 – 100	**Formant H** 0 – 100
Sélectionne le type de variation sonore causé par la pédale (voir Tableau 3).	Règle la tonalité.	Règle le formant [crêtes du spectre fréquentiel acoustique qui caractérisent les voyelles] (direction verticale de la pédale).	Règle le formant [crêtes du spectre fréquentiel acoustique qui caractérisent les voyelles] (direction horizontale de la pédale).

[Tableau 3] Le tableau ci-dessous montre un exemple de fonctionnement de la pédale Z quand la direction verticale est assignée à "Formant V" et la direction horizontale à "Formant H".

Variation	Direction verticale	Direction horizontale min	Direction horizontale max
1	max	i	u
	min	a	e
2	max	u	e
	min	i	o
3	max	e	o
	min	u	a

Variation	Direction verticale	Direction horizontale min	Direction horizontale max
4	max	o	a
	min	e	i
5	max	a	i
	min	o	u

Module REVERB

Z-Delay

C'est un effet de retard qui permet le réglage du panoramique et du niveau de mixage avec la pédale.
Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Mix" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "Pan".

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Time 1 – 3000 ♪	**FeedBack** 0 – 100	**Pan** L50 – R50	**Mix** 0 – 100
Règle le temps de retard.	Règle le niveau de réinjection.	Règle le panoramique gauche/droite du son retardé.	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.

Z-Dimension

C'est un effet spatial qui permet le réglage de la profondeur, du panoramique et de la réverbération avec la pédale.
Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Depth" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "Pan".

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Pan L50 – R50	**Depth** 0 – 100	**Decay** 1 – 30	**Mix** 0 – 100
Règle le panoramique gauche/droite du son.	Règle la profondeur de position sonore.	Règle la durée de reverb.	Règle le niveau de mixage du son de reverb.

Z-Tornado

C'est un effet de retard (delay) qui fait tourner l'effet comme une tornade.
Essayez d'affecter la direction verticale de la pédale Z (P2V1 - P2V4) au paramètre "Rate" et la direction horizontale (P2H1 - P2H4) au paramètre "Width".

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Time 1 – 3000 ♪	**Rate** 1 – 50 ♪	**Width** L50 – R50	**Mix** 0 – 100
Règle le temps de retard.	Règle la vitesse de modulation.	Règle la plage de mouvement du son.	Règle le niveau de mixage du son retardé.

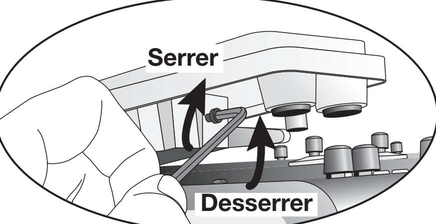
Réglage du couple de la pédale d'expression

Réglage du couple horizontal pour la pédale d'expression 2

1 Relevez totalement la pédale d'expression 2 à droite de l'unité.

La vis de réglage de pédale est visible à l'arrière de la pédale d'expression 2.

2 Insérez une clé hexagonale de 3 mm dans la vis à l'extérieur du panneau. Pour durcir la pédale, tournez la clé dans le sens horaire. Pour l'assouplir, tournez la clé dans le sens anti-horaire.



Réglage du couple vertical pour la pédale d'expression 1/2

1 Eteignez le G9.2tt, débranchez son adaptateur secteur et renversez l'unité.

Clé hexagonale de 3 mm

40 mm ou plus

Vue inférieure du G9.2tt

Serrer

Desserrer

2 Insérez une clé hexagonale de 3 mm dans l'orifice situé sous la pédale d'expression gauche ou droite. Pour durcir la pédale, tournez la clé dans le sens horaire. Pour l'assouplir, tournez la clé dans le sens anti-horaire.



- La pédale d'expression 2 du G9.2tt est conçue pour être utilisée avec un seul pied. Quand la pédale est totalement tournée sur la droite, la pousser fortement vers le bas, la heurter ou exercer d'une façon générale une force excessive l'endommagera. Veillez à ne faire fonctionner la pédale que dans la plage pour laquelle est conçue.
- Si vous desserrez trop la pédale, la vis interne peut s'échapper et vous ne pourrez plus serrer la pédale. Effectuez cette opération avec soin.
- Si la vis pénètre dans l'unité, contactez votre revendeur ou un centre de maintenance agréé Zoom.
- N'essayez jamais d'ouvrir le boîtier du G9.2tt vous-même et n'allumez jamais le G9.2tt si la vis n'est pas bien place dans l'unité. Sinon, le circuit électronique peut être sérieusement endommagé.

G9.2tt Patch List

*When connected to a guitar amplifier, select the "For LIVE use" patches. When connected to a recorder or similar equipment, select the "For REC use" patches.
*Banks A and b of the preset area contain the same patches as banks U and u.
*The noise reduction setting may have to be adjusted according to the guitar and amplifier you are using.

*The amp channel indicated by shading will be selected when the patch is called up.
*The Z-pedal setting indicates the effect type name and the parameter name. Expression pedal 1 is always assigned to the Volume parameter.
*The ↑ symbol indicates the vertical direction setting and the → symbol the horizontal direction setting.
*An effect listed in brackets ( ) in the Z-pedal setting can be turned on by depressing the pedal fully.

DEMO

Patch name	For LIVE use	For REC use	PRE-AMP CHANNEL A	PRE-AMP CHANNEL B	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal (Expression pedal 2) ↑	Z-Pedal (Expression pedal 2) →	Description
G9 Drive	U0-1	u0-1	DZ Clean	PV Drive	A/B	Phaser on	Z-MonoPitch : PdlPosi V (+1 Oct)	Z-MonoPitch : PdlPosi H (+2 Oct)	This patch simulates the new-generation warming sound of Rage Against The Machine guitarist Tom Morello. Moving the Z-pedal in the vertical direction gives a 1-octave higher pitch change, and the horizontal direction adds one more octave, for extreme pitch changes. Channel A is modeled on the Diezel Herbert high-gain setting, and channel B on channel 1 clean sound of the Peavey 5150.
CleanCMB	U0-2	u0-2	FD Clean	VX Clean	A/B	Hold Delay	ModernSpring : Mix	AnalogDelay : Mix	Ultimate clean tone recreating the saturation of a tube amp. Select either American Fender sound (channel A) or British Vox sound (channel B). By making use of the Energizer tube circuitry, the sound can be given additional sheen.
CrosOver	U0-3	u0-3	Z Clean	OverDrive	A/B	BPM TAP	AMP-B : Gain	Delay : Mix	Versatile overdrive sound very popular in Fusion and Crossover of the nineteen-eighties. When playing a guitar solo, increase the gain by pushing down the Z-pedal. Add delay by moving the Z-Pedal sideways. Channel A offers Z Clean sound for cutting.
X-Phase	U0-4	u0-4	FD Clean	VX Clean	A/B	Step on	X-Phaser : Rate	X-Phaser : X-Fade	Compression + phaser sound great for funky cutting. Cross-fade the regular phaser with the original sound by moving the Z-pedal sideways. Add brushing and single-note riffs to really build that groove. Channel A is a clean sound variation based on the Fender Twin Reverb.
Wah&Pit!	U0-5	u0-5	MS #1959	MS Drive	A/B	PdlMonoPitch on	PedalVox : Frequency	PdlMonoPitch : PdlPosi	This patch is ideal for some tricky guitar play. Use the Z-pedal with one foot and turn into Steve Vai. Control wah with vertical pedal movement and operate a mono pitch shifter in real time with horizontal pedal work. Channel A contains the Marshall 1959 crunch sound with moderate gain.
Z-Talker	U1-1	u1-1	OFF	FuzzFace	A/B	DelayTAP	Z-Talking : Formant V	Z-Talking : Formant H	Make the guitar talk with the Z-pedal. Moving the pedal in a V-shaped pattern during chord stroking creates a back-up chorus. Or switch to channel B with the Fuzz Face sound for stronger impact. Channel A of the REC patch (u1-1) contains Z Clean sound.
'70s Dry	U1-2	u1-2	TS+F_Cmb	SD+M_Stk	A/B	DelayTAP	P-Resonance : Frequency	AnalogDelay : Mix	Dry sound reminiscent of the seventies. Gradually moving the Z-pedal vertically brings up from the "woman tone" of Eric Clapton to brighter tone. Channel A is a combination of Fender combo amp and Ibanez TS-9 crunch sound.
Morphing	U1-3	u1-3	Z Clean	MS Drive	A/B	P-Resonance on	ReverseDelay : Balance	P-Resonance : Frequency	Psychedelic morphing sound using reverse delay. Let the pedal take you from the real world (Arena) to the world of fantasy (Reverse Delay), and back again. Channel B gives a heavily distorted Marshall sound.
HarmonyC	U1-4	u1-4	VX Clean	VX Crunch	A/B	DelayTAP	Delay : Mix	H.P.S : Mix	A patch that adds harmony in C major and delay to lead crunch sound. The Z-pedal lets you freely control the mixing ratio of delay and harmonized pitch shifter. Why not try your hand at guitar orchestration using delay tap and the Z-pedal. Channel A is a clean sound based on the same Vox AC30TBX.
AcoJazz	U1-5	u1-5	Aco.Sim	FD Clean	A/B	Ensemble on	Hall : Mix	Delay : Mix	This patch uses the acoustic effect to modify the sound of an electric guitar in electroacoustic style. The beautiful ambience creates a Jazzy feel. Recommended for use with single-coil front pickups. Channel B provides the Fender Twin Reverb clean sound.

MODELING

Patch name	For LIVE use	For REC use	PRE-AMP CHANNEL A	PRE-AMP CHANNEL B	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal (Expression pedal 2) ↑	Z-Pedal (Expression pedal 2) →	Description
MS#1959	U2-1	u2-1	MS #1959	MS #1959	A/B	Booster on	(Vibe : Rate)	Spring : Mix	A patch modeled on the legendary Marshall 1959 SuperLead 100 used extensively by numerous rock guitarists. Enjoy distortion that is slightly different from modern high-gain stack amps. Pushing the Z-pedal all the way down turns vibrato on. Channel A is a variation of the same amp with lower gain setting.
ENGL	U2-2	u2-2	ENGL Drv	ENGL Drv	A/B	Delay on	X-Wah : Frequency	X-Wah : X-Fade	This patch simulates the sound of the ENGL E650 Ritchie Blackmore Signature 100. Ample distortion but never muddy, that is what Ritchie Blackmore's sound is all about. Moving the Z-pedal horizontally brings X-WAH into play. Channel A is a variation of the same amp with lower gain setting.
Rectify	U2-3	u2-3	Rect Cln	Rect Vnt	A/B	Hall on	Hall : Mix	Chorus : Mix	Simulates the high-gain sound of the Mesa Boogie Rectifier, a world-wide standard for heavy music. Warm sound with a strong presence provides a mighty buildup whether playing riffs or lead. Channel A provides the clean channel sound (Rect Cln).
J-Chorus	U2-4	u2-4	JC Clean	JC Clean	A/B	ST-Chorus on	ST-Chorus : Mix	Hall : Mix	A simulation of the Roland JazzChorus sound with its beautiful chorus-based clean tone. Every guitarist needs a transparent clean sound with a wide range of uses, for cutting, arpeggios and many other situations. Stereo chorus can be turned on and off with the function foot switch. Channel A offers a tone variation of the same JazzChorus.
800/2000	U2-5	u2-5	MS Crunch	MS Drive	A/B	MultiWah on	(MultiWah : Frequency)	Hall : Mix	This patch recreates both the Marshall JCM800 and JCM2000. Channel A is modeled on the characteristically solid crunch sound of the JCM800, while channel B brings you the higher gain sound of the JCM2000. Toggle between channels A and B with the function foot switch, for quick access to two types of Marshall sound.
Diezel	U3-1	u3-1	DZ Clean	DZ Drive	A/B	AutoWah on	Z-MonoPitch : PdlPosi V (+1 Oct)	Z-MonoPitch : PdlPosi H (+1500 Cent)	A simulation of the Diezel Herbert high gain sound popular among guitarists who want that extra heavy impact. Dry and penetrating distortion not available with other amps sharply etches the outlines also of a heavily down-tuned guitar. Channel A uses "DZ Clean" which simulates the Diezel Herbert channel 1 with ultra-clean, transparent tone.

MODELING

Patch name	For LIVE use	For REC use	PRE-AMP CHANNEL A	PRE-AMP CHANNEL B	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal (Expression pedal 2) ↑	Z-Pedal (Expression pedal 2) →	Description
HiWatt	U3-2	u3-2	HW Clean	HW Clean	A/B	DelayTAP	Delay : Mix	Chorus : Mix	This patch is modeled on the clean tone of the HiWatt Custom 100 with its lively midrange. The typical saturation characteristics of a tube amp are faithfully preserved, resulting in confident, responsive sound. Immerse yourself in the sultry clean tone of a British amp. Channel B is a tonal variation.
AC30TBX	U3-3	u3-3	VX Clean	VX Crunch	A/B	Tremolo on	Tremolo : Rate	Tremolo : Depth	Simulation of the Vox AC30TBX crunch sound with the smooth high range typical of a class A amplifier, and its delicately detailed distortion. When you play a chord, the sound virtually jumps from the speaker in a way that is just not possible with other amps. Channel A gives the beautiful clean tone that is another hallmark of a class A amp.
TriAmp	U3-4	u3-4	HK Clean	HK Drive	A/B	DelayTAP	AnalogDelay : Mix	AnalogDelay : FeedBack	This patch simulates the smooth drive sound of the Hughes & Kettner Triamp MKII. Let the powerful low end and ample distortion propel your lead play. Channel A recreates the sound of the class A amp in the clean channel of the Triamp MKII.
TweedDLX	U3-5	u3-5	US Blues	US Blues	A/B	BPM TAP	E/Reflection : Mix	TapeEcho : Mix	Sound modeled on the Fender Tweed Deluxe beloved by many Blues greats. Dry crunch sound with just the right amount of sustain brings out delicate shifts in dynamics that make all the difference. Lay your heart into those picking nuances. Channel B contains a Tweed Deluxe sound variation.
Breaker	U4-1	u4-1	UK Blues	UK Blues	A/B	MultiWah on	(MultiWah : Frequency)	TiledRoom : Mix	The Marshall Bluesbreaker simulated by this patch is not an amp that provides heavy distortion like the Marshall JCM series. Its crunch sound faithfully follows each picking nuance and has the classic ring of British Blues in the vein of Eric Clapton. Channel B contains a variation with stronger drive feeling.
W Fender	U4-2	u4-2	FD Clean	TweedBass	A/B	ST-Chorus on	ST-Chorus : Mix	ModernSpring : Mix	Channel A of this patch contains the clean sound of a Fender Twin Reverb, while channel B recreates the crunch sound of the Fender Bassman. With these two great choices, you can make optimum use of the stereo chorus while playing a wide variety of styles.

ARTIST

Patch name	For LIVE use	For REC use	PRE-AMP CHANNEL A	PRE-AMP CHANNEL B	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal (Expression pedal 2) ↑	Z-Pedal (Expression pedal 2) →	Description
Metallic	U4-3	u4-3	MS Crunch	DZ Drive	A/B	DelayTAP	PdlMonoPitch : PdlPosi	Echo : Mix	This patch simulates the Deep setting of the Diezel amp known for its hard, high-gain tone, used extensively by bands such as Metallica. It is best suited to playing guitar with drop tuning. Combination with Gate produces a dramatic and startling sound. Channel A is a Marshall crunch sound.
BlackMor	U4-4	u4-4	MS #1959	ENGL Drv	A/B	Booster on	Ensemble : Mix	Echo : Mix	Simulation of the famous Ritchie Blackmore sound. Channel A emulates the Marshall 1959 and channel B the ENGL Drv setting for Deep Purple and Rainbow sound, respectively. Press function foot switch 2 to turn the booster on and get that great tone for lead play.
SurfRock	U4-5	u4-5	FD Clean	dist+	A/B	BendChorus on	X-Vibe : TRM Rate	X-Vibe : X-Fade	The ideal sound for playing surf rock in the style of The Shadows or The Ventures. Get those phrases flowing and catch the wave. Move the Z-pedal sideways to use both phaser and tremolo. Channel B is a dry sound using modeling of dist +.
Smash	U5-1	u5-1	Rect Mdn	DZ Drive	A/B	Delay on	(Delay : Mix)	Room : Mix	Simulates the punk rock sound pumped out by Offspring. The drive feeling will make you want to hit those power chords, but the sound still retains enough crispness for speedy playing. Channel B notches up the aggressiveness with DZ Drive.
The Edge	U5-2	u5-2	HW Clean	BigMuff	A/B	BPM TAP	ST-Chorus : Mix	Echo : Mix	Simulates the sound of the famous U2 guitarist Edge who jumped onto the world scene in the 1980s. Moving the Z-pedal sideways produces clear echo sound. Make optimum use of the pedal for those impressive solos. Channel B offers BigMuff type fuzz sound.
NotSubtl	U5-3	u5-3	Z Clean	DZ Drive	A/B	RingModulate on	RingModulate : Frequency	AnalogDelay : Mix	Simulates the loud and super-distorted sound of Slipknot, a major band on the modern heavy music scene. Moving the Z-pedal vertically gives the sound a more metallic ring, while the horizontal direction adds ambience for solos. Channel A provides Z Clean sound.
SalasWah	U5-4	u5-4	Z Clean	Guv'nor	A/B	AutoWah on	AutoWah : Resonance	Room : Mix	This patch simulates the heavy auto wah sound of Stevie Salas. It uses the compressor + auto wah combination indispensable for true funk. Make free use of brushing and single-note cutting to play those groovy phrases. Channel A contains a clean sound.
BeckOct	U5-5	u5-5	FD Clean	RAT	A/B	DelayTAP	Octave : OctLevel	Echo : Mix	Simulates the octaver sound cherished by Jeff Beck. It's the ideal patch for playing passages in the fluid driving style of his famous song "Led Boots". Adjust the octaver level with the pedal. Channel A provides a Fender Twin Reverb clean sound.
KingTone	U6-1	u6-1	FD Clean	UK Blues	A/B	DelayTAP	Echo : Mix	ModernSpring : Mix	Clean tone like the choking guitar of the king of Blues, Mr. BB King. Recreate the moody solo from "The Thrill Is Gone", and use the pedal to control the ambience. Channel B has a drive sound modeled on the Marshall Bluesbreaker.



* The amp channel indicated by shading will be selected when the patch is called up.
* The Z-pedal setting indicates the effect type name and the parameter name. Expression pedal 1 is always assigned to the Volume parameter.
* The ↑ symbol indicates the vertical direction setting and the → symbol the horizontal direction setting.
* An effect listed in brackets ( ) in the Z-pedal setting can be turned on by depressing the pedal fully.

ARTIST

Patch name	For LIVE use	For REC use	PRE-AMP CHANNEL A	PRE-AMP CHANNEL B	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal (Expression pedal 2) ↑	Z-Pedal (Expression pedal 2) →
Hendrix	U6 -2	u6 -2	MS Crunch	**FuzzFace**	A/B	Phaser on	Vibe : Rate	Hall : Mix
			The wild and mighty fuzz sound of guitar god Jimi Hendrix. Push the pedal down and be transported to Woodstock in 1969. Shake the earth with your thundering riffs. Channel A of the REC patch(u6-2) simulates the Marshall 1959 sound.					
Cream	U6 -3	u6 -3	Z Clean	**UK Blues**	A/B	DelayTAP	AutoPan : Rate	Echo : Mix
			The Cream hit "Badge" which they also played at their reunion concert is driven by its beautiful melody and an enchanting combination of crunch and rotary speaker sound. That is the sound contained in this patch. By assigning multiple effects to the pedal, even the speed control of the rotary speaker is convincingly reproduced. Channel A is a clean sound variation.					
ZZ Drive	U6 -4	u6 -4	**FZ+M_Stk**	FZ+M_Stk	A/B	BPM TAP	Delay : Mix	Chorus : Mix
			Simulates the special drive sound of Billy Gibbons who gained fame as the guitarist of ZZ Top. When you push the Z-pedal hard, delay is added, and horizontal movement adds chorus. Hold your guitar way down low and start the hard boogie. Channel B is high-gain variation.					
SRV	U6 -5	u6 -5	**FD Clean**	TS+F_Cmb	A/B	Wah on	Vibe : Balance	Vibe : Rate
			This patch is modeled on the definitive clean tone of Stevie Ray Vaughan. Great for fast chord cutting and dynamic stroking. Use heavy-gauge strings to play some Texas Blues. Channel B contains TS+F_Cmb drive sound.					
SatchDST	U7 -1	u7 -1	**DS-1**	MS Drive	A/B	Delay on	CombFilter : Frequency	Delay : Mix
			Simulates the lead tone of super guitarist Joe Satriani. The sound of the orange Boss DS-1, the quintessential distortion pedal, is a good match for phrases that require real mastery of technique. Channel B features high-gain Marshall sound.					
LukeCLN	U7 -2	u7 -2	**Z Clean**	Rect Vnt	A/B	DelayTAP	Delay : Mix	ST-Chorus : Mix
			Steve Lukather is largely responsible for the sophisticated sound of Toto that swept the world. In the eighties, he was using the clean tone that is simulated by this patch. Channel B will let you produce the flashy lead sound of the Mesa Boogie Rectifier. Classic rock'n roll has never sounded better.					
Santana	U7 -3	u7 -3	BG Crunch	**BG Crunch**	A/B	Arena on	(PedalVox : Frequency)	AMP : Gain
			The Santana sound is perennially popular among rock fans the world over, but the band also often collaborated with major Jazz artists. That sweet and drawn out Santana lead tone is simulated by this patch. Choke your guitar at the upper end and immerse yourself in "Europe". Channel A contains a variation with reduced drive.					
B.Setzer	U7 -4	u7 -4	TweedBass	**TweedBass**	A/B	PRE-AMP on	ModernSpring : Mix	Echo : Mix
			This patch simulates the Rockabilly sound of Brian Setzer who became instantly famous for his "Dirty Boogie" album. The quality feel of the sound will have you swinging in a heartbeat. The TweedBass setting in channel A has reduced gain and a less pronounced tone.					
BrianDly	U7 -5	u7 -5	VX Crunch	**ENGL Drv**	A/B	Hold Delay	PingPongDly : Mix	H.P.S : Mix
			Simulates the sound of guitar magician Brian May who created the dramatic allure of Queen. Use the Z-pedal to blend the alternating right/left delay with the harmonized pitch shifter to weave some guitar magic. Channel A is a Vox crunch sound suitable for backing. Channel B of the REC patch (u7-5) provides PV Drive sound.					
KurtDRV	U8 -1	u8 -1	Z Clean	**BigMuff**	A/B	Ensemble on	AMP-B : Gain	Ensemble : Mix
			In the nineties, Kurt Cobain of Nirvana changed the music scene forever, with his grunge sound making dramatic use of distortion and modulation. This patch will make you want to play those riffs from "Smells Like Teen Spirit". Channel A recreates the clean sound for the intro.					

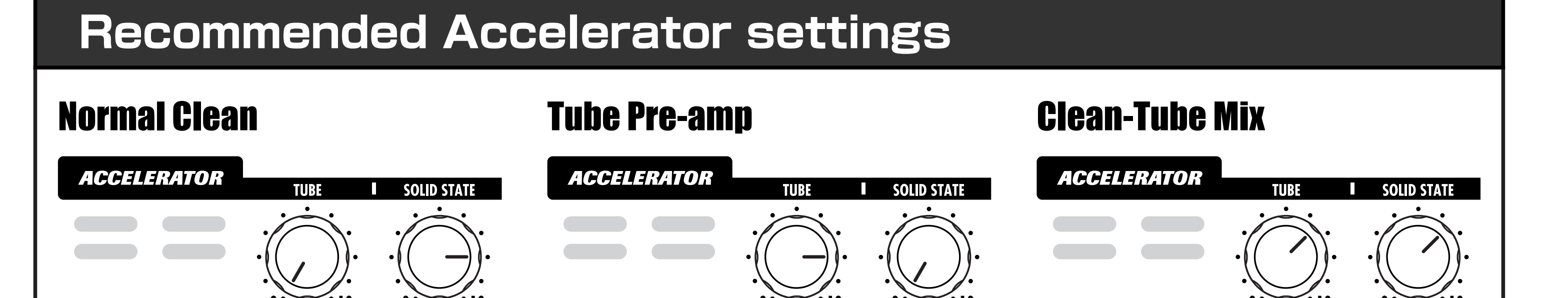
SPECIAL FX

Patch name	For LIVE use	For REC use	PRE-AMP CHANNEL A	PRE-AMP CHANNEL B	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal (Expression pedal 2) ↑	Z-Pedal (Expression pedal 2) →
X-Flange	U8 -2	u8 -2	Z Clean	**HotBox**	A/B	X-Flanger on	X-Flanger : Rate	X-Flanger : X-Fade
			This flanger based jet sound is the signature sound of hard rock. Move the Z-pedal in the horizontal direction to adjust the flanger amount. The REC patch (u8-2) gives you two fighter planes that cross the stage from right and left when you move the Z-pedal horizontally. Channel A is a clean sound suitable for arpeggios.					
PedalPan	U8 -3	u8 -3	**FD Clean**	DZ Drive	A/B	Z-Echo on	X-Dimension : Depth	X-Dimension : Pan
			This patch lets you move the effect sound with the Z-pedal, to create an intriguing space effect. In addition, Z-Echo gives you a time stretch that resembles analog delay. Channel A is a high-gain sound modeled on the Diezel Herbert channel 3.					
Rotary	U8 -4	u8 -4	Z Clean	**UK Blues**	A/B	DelayTAP	AutoPan : Rate	AnalogDelay : Mix
			Spectacular rotary speaker simulation using three types of modulation. Use function foot switch 1 to change from the drive sound of channel B modeled on the Marshall Bluesbreaker amp to the Z Clean sound. The vertical direction of the Z-pedal controls the rotation speed, and movement in the horizontal direction adds delay.					
PdlPhase	U8 -5	u8 -5	**HW Clean**	TS808	A/B	BPM TAP	FixedPhaser : Frequency	Echo : Mix
			This patch produces utterly clean, transparent sound. The Z-pedal allows versatile control of the phaser sound and echo sound. Channel B contains drive sound modeled on the TS808.					
Gt-Osc	U9 -1	u9 -1	TweedBass	**HotBox**	A/B	Delay on	Z-Oscillator : Balance	Z-Oscillator : Portament
			This patch produces an enigmatic sound that uses the oscillator effect. The Z-pedal lets you choose between guitar sound and synthesizer sound. Channel A is a crunch sound modeled on the Fender Bassman.					
Bend4T	U9 -2	u9 -2	**Z Clean**	JC Clean	A/B	BPM TAP	BendChorus : Balance	Hall : Mix
			Clean sound featuring ZOOM's traditional bend chorus. Play a solo with a Pop style bend, a great match for bands with alluring female vocals. Channel B is a clean sound variation using JazzChorus. In the REC patch (u9-2), Z-Delay is assigned to the pedal, allowing you to change the position of the delay sound only.					

SPECIAL FX

Patch name	For LIVE use	For REC use	PRE-AMP CHANNEL A	PRE-AMP CHANNEL B	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal (Expression pedal 2) ↑	Z-Pedal (Expression pedal 2) →
SFX G9	U9 -3	u9 -3	**FD Clean**	BigMuff	A/B	BPM TAP	Z-Step : Frequency	Z-Step : Mix
			This patch produces a sound like bubbles forming under water. By moving the Z-pedal, you can make the bubbles burst. When listening with headphones, you'll feel immersed in a liquid universe. As the name "SFX G9" indicates, this kind of sound is possible with the G9 only. Every guitarist is sure to find new inspiration here. Channel B contains dramatic BigMuff type fuzz sound.					
Pdl-Osc	U9 -4	u9 -4	Rect Vnt	**Rect Vnt**	A/B	DelayTAP	Z-Oscillator : Frequency	Z-Oscillator : Balance
			This Theremin style sound using the Z-Oscillator is generated when you move the Z-pedal. Expect to be amazed by a sound that goes far beyond what guitar effects normally offer. Added reverb and delay help to create a fantastic world.					
RingMod	U9 -5	u9 -5	FD Clean	**DZ Crunch**	A/B	Z-Echo on	RingModulate : Balance	RingModulate : Frequency
			Drive sound using the ring modulator. Moving the Z-pedal alters the Z-Echo Time parameter and the RingModulate Frequency parameter assigned to the pedal, resulting in a spacy sound. Channel A contains a Fender Twin Reverb clean sound.					

Recommended Accelerator settings

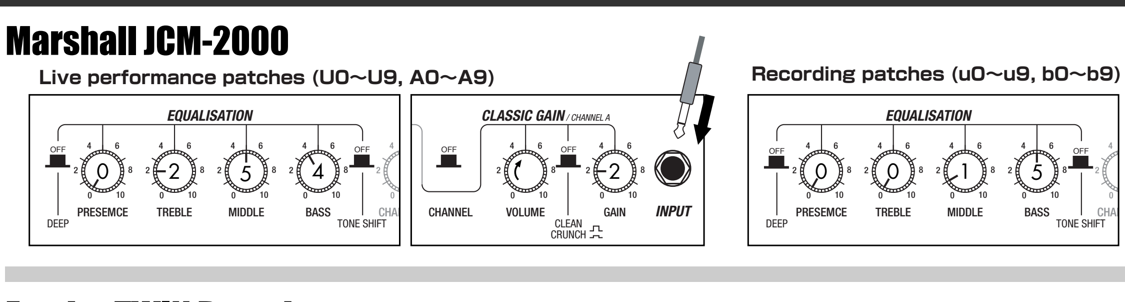




Marshall JCM-2000

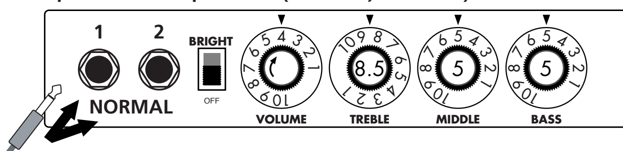
Live performance patches (U0~U9, A0~A9)

Recording patches (u0~u9, b0~b9)

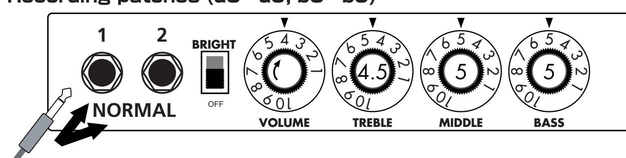


Fender TWIN Reverb

Live performance patches (U0~U9, A0 ~A9)

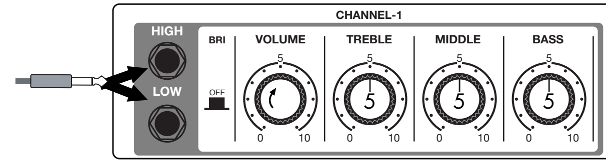


Recording patches (u0~u9, b0~b9)

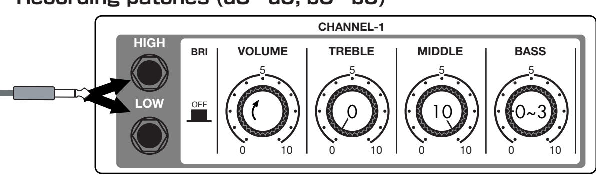


Roland JC-120

Live performance patches (U0~U9, A0~A9)



Recording patches (u0~u9, b0~b9)



* The recommended settings shown above are for the FRONT setting of the amp select feature.
* If a recording patch is selected while using a guitar amp, the desired effect may not be obtained and the sound may be unpleasant. Adjust the amp settings using the above examples as reference.
* The recommended settings shown above may need fine-tuning according to usage condition of the amplifier.

This USB/Cubase LE Startup Guide explains how to install Cubase LE on a computer, how to make the connection and settings of this unit, and how to record your instrument play.

Windows XP

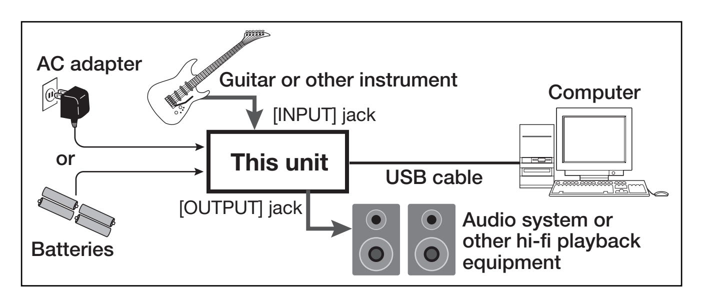
To connect this unit to a computer running Windows XP and to enable audio input/output, proceed as follows.

1 Install Cubase LE on the computer.

When you insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the computer, the installer will start up automatically. Follow the on-screen instructions to install Cubase LE.



2 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

When you connect this unit for the first time to a computer running Windows XP, a message saying "New Hardware Found" will appear. Before proceeding, wait a while until this message disappears.



3 From the "Start" menu, select "Control Panel" and double-click "Sounds and Audio Devices".

The sounds and audio devices properties screen appears. Click the "Audio" tab and check whether "USB AUDIO CODEC" is selected as default device for audio playback and recording.

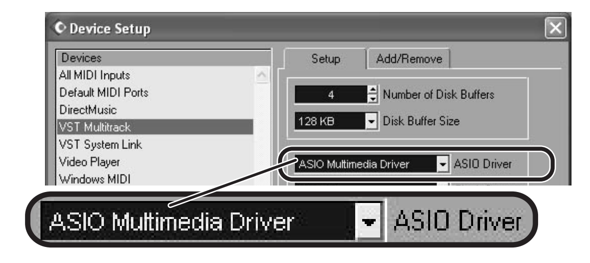


If another device is selected, use the "Default Device" pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC".
When the setting has been made, click the OK button to close the sounds and audio devices properties screen.

4 Start Cubase LE.

A window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.

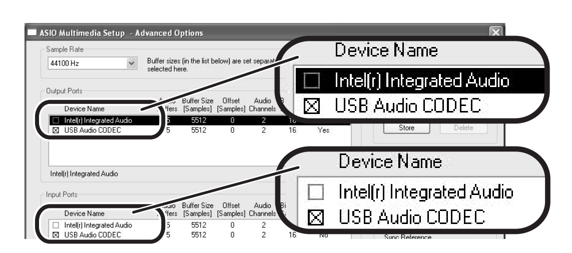
5 After Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Multitrack" in the list of devices.



Check whether "ASIO Multimedia Driver" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.

6 Click the "Control Panel" button in the device setup window. In the window that appears, click the "Advanced Options" button.

In the advanced options window, check whether "USB Audio CODEC" is selected as input port and output port.



If not selected, click the respective box to place a check mark in it. When the setting has been made, click the OK buttons to close the windows and return to the normal post-startup Cubase LE screen.

HINT

- By clicking the Move up/Move down button in the advanced options window, you can change the priority sequence setting of the currently selected port. If you move "USB Audio CODEC" to the top of the list, it will also be at the top in the following VST input window.
- When you edit any of the settings in the advanced settings window, a window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.



7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.



If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.

HINT

When multiple input ports are available for selection, you should scroll or enlarge the window and check the enable/disable settings for all ports.


Continued overleaf

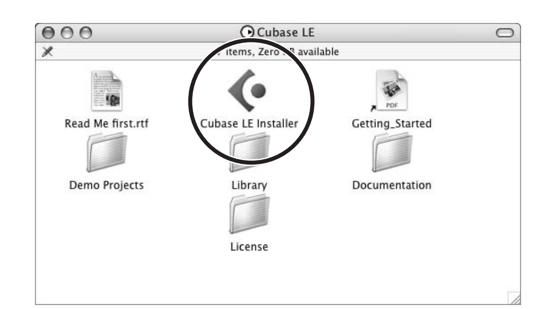
MacOS X

To connect this unit to a computer running MacOS X and enable audio input/output, proceed as follows.

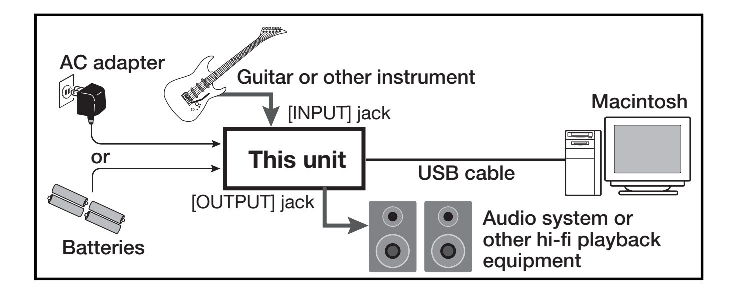
1 Insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the Macintosh computer.

The "Cubase LE" icon appears on the desktop.

2 Double-click the icon to open it, and use the "Cubase LE Installer" to install Cubase LE.



3 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

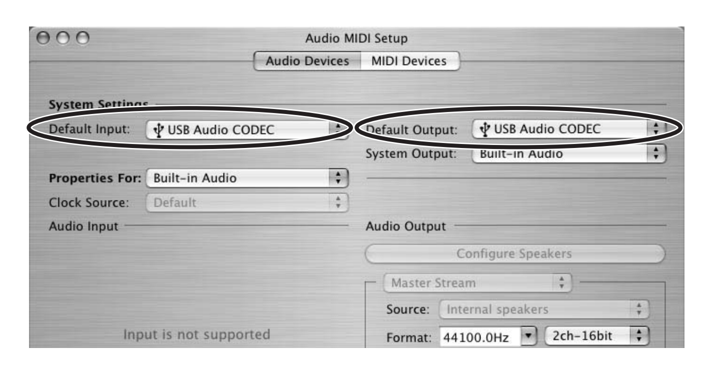
- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

4 Open the "Applications" folder and then the "Utilities" folder, and double-click "Audio MIDI Setup".

The Audio MIDI Setup screen appears.
Click "Audio Devices" and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default input/default output.



If another device is selected, use the pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC".
When the setting has been made, close Audio MIDI Setup.

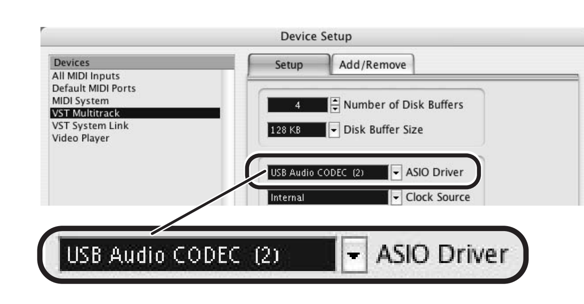
5 Start Cubase LE.

HINT

The Cubase LE program is installed in the "Applications" folder.

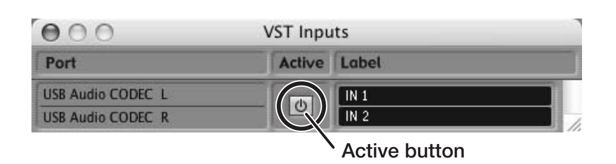
6 When Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup...", and click "VST Multitrack" in the list of devices.

Check whether "USB Audio CODEC(2)" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.



If another item is selected, use the pull-down menu to change the selection.
When the setting has been made, click the OK button to close the window.

7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.



If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.


Continued overleaf

8 Access the "File" menu and select "New Project".

The new project window appears. Here you can select a project template.

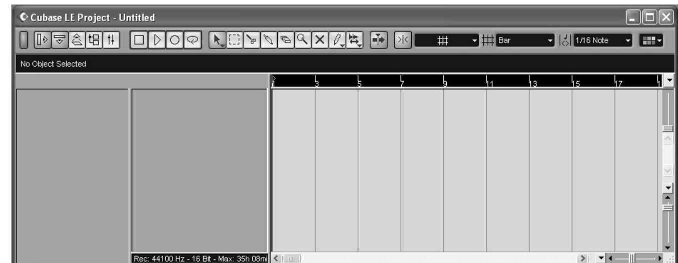


9 Make sure that the "Empty" template is selected, and click the OK button.

A window for selecting the project file save location appears.

10 After specifying the project file save location (such as the desktop), click the OK button (Choose button in MacOS 10.4).

A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE operations appears.



Project window

11 To create a new audio track, access the "Project" menu and select "Add track". In the submenu that appears, select "Audio".

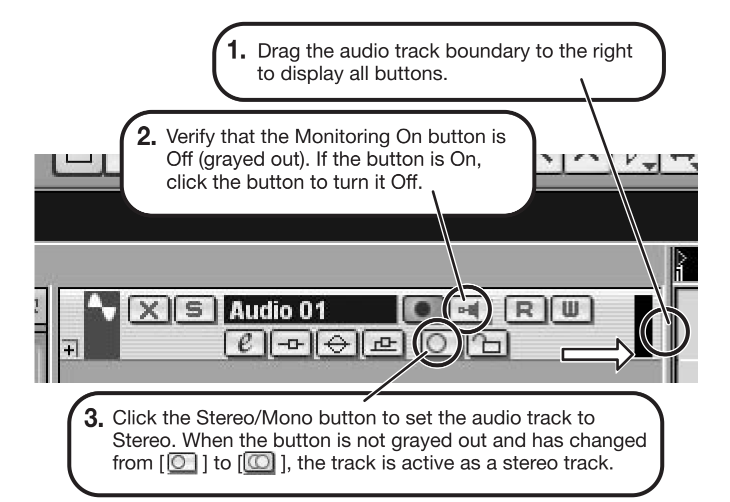
A new audio track is added to the project window.



HINT

You can add several tracks at once by accessing the "Project" menu, selecting "Add track" and then selecting "Multiple..." in the submenu.

12 Make the following settings for the new audio track.



13 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs".

The VST inputs window appears.
This window shows the available input ports and their active/inactive status.

You can perform the following steps here.

2. Verify that the Active button for USB Audio CODEC 1/2 (USB Audio CODEC L/R on MacOS X) is enabled (not grayed out). If the button is grayed out, click the button to enable it.

VST Inputs		
Port	Active	Label
USB Audio CODEC 1		IN 1
USB Audio CODEC 2		IN 2

VST input window

1. When there are multiple input ports, drag here to enlarge the window.

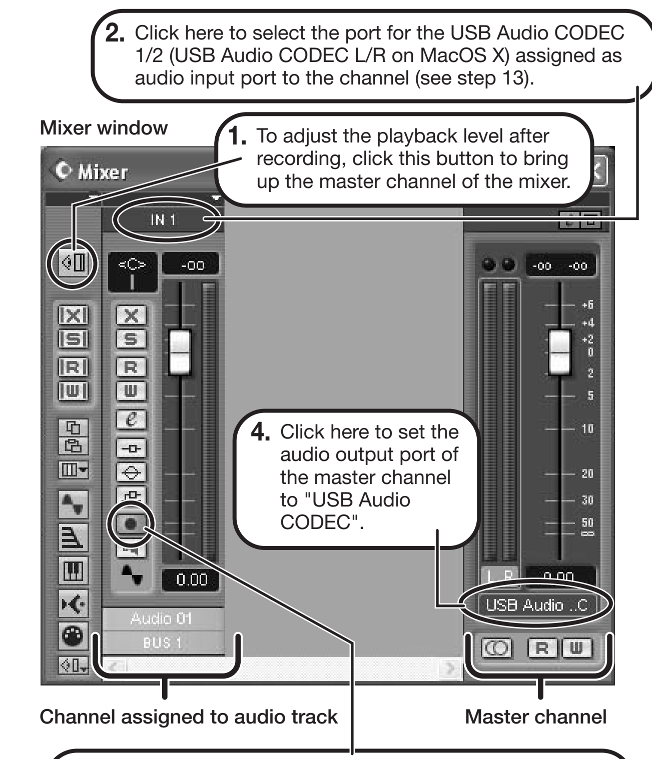
14 Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit and select the desired patch.

The sound selected here will be recorded on the computer via the [USB] port.

15 Access the "Devices" menu and select "Mixer".

The mixer window appears.
This window shows the channels assigned to created tracks.

You can perform the following steps here.

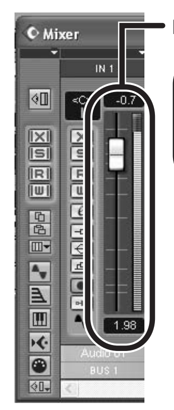


3. Verify that the Record Standby button is shown in red. (If the button is grayed out, click the button to enable it. This will set the audio track to the recording standby condition.)

HINT

When the Record Standby button is enabled, the level meter next to the fader shows the input level for the audio track. When the button is disabled, the output level for the audio track is shown.

16 While playing your instrument, adjust the output level of this unit to achieve a suitable recording level for Cubase LE.



Level meter

When the audio track is in recording standby mode, its recording level is shown by the level meter for the assigned channel. The level should be set in such a way that the meter registers to a fairly high value but remains below the maximum point.

NOTE

- The level meter shows the signal level after internal processing by Cubase LE. Therefore a slight time lag may occur between playing a guitar or other instrument and the meter registering the change in level. This is normal and not a defect.
- The audio tracks of Cubase LE will be recorded with correct timing exactly matched to your instrument play. There will be no lag between already recorded tracks and newly added tracks.

17 Verify that the transport panel is shown.



Transport panel

If the transport panel is not shown, access the "Transport" menu and select "Transport Panel".

18 To start recording, click the Record button in the transport panel.



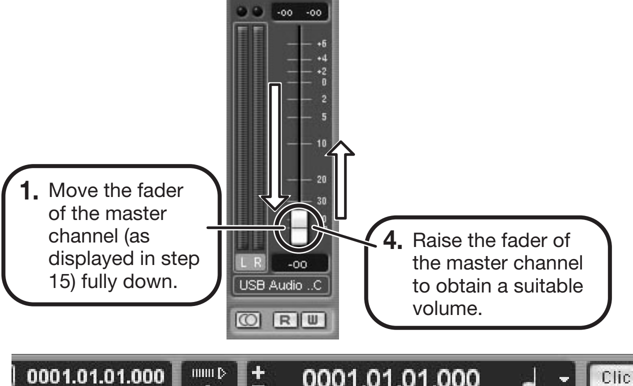
As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window.

19 To stop recording, click the Stop button in the transport panel.

Recording stops.

20 Check the recorded content.

To play the recording, perform the following steps.





Go to beginning of project   Play button

2. Use the controls on the transport panel to move to the beginning of the project.

3. Click the Play button in the transport panel to start playback.

HINT

If no sound is heard when you click the Play button after recording, check the settings in the VST input window (step 13) and the master channel output port setting (step 15) once more.

For optimum enjoyment

While using Cubase LE, other applications may slow down drastically or the message "Cannot synchronize with USB audio interface" may appear. If this happens frequently, consider taking the following steps to optimize the operation conditions for Cubase LE.

(1) Shut down other applications besides Cubase LE.
In particular, check for resident software and utilities.

(2) Reduce plug-ins (effects, instruments) used by Cubase LE.
When there is a high number of plug-ins, the computer's processing power may not be able to keep up. Reducing the number of tracks for simultaneous playback can also be helpful.

(3) Power the unit from an AC adapter
When a device designed to use USB power is powered via the USB port, the current supply may sometimes fluctuate, leading to problems. See if using an AC adapter improves operation.

If applications still run very slowly or the computer itself does not function properly, disconnect this unit from the computer and shut down Cubase LE. Then reconnect the USB cable and start Cubase LE again.

G9.2tt Modeling Description ❶ Reference for drive effect types and its original models.

Fender Twin Reverb '65

FD Clean

In the later half of 1963, a reverb unit was added to the "Twin" amp, which was the birth of the "Twin Reverb" model. In 1965, Fender company was sold to CBS because of Leo Fender's health problem. The program on this Zoom G series is modeled after the pre-CBS "Twin Reverb" from 1965 aka "Black Panel". This amp has four 7025 (12AX7), a 12AX7 and two 12AT7 pre-tubes, four 6L6GC power-tubes and silicon diodes for the rectifier circuit. The diode rectifier is believed to give a tighter sound to the amplifier than the tube rectifier does, which should be the key to the characteristic glittering sound of this "Twin Reverb". This guitar amplifier has two 12" loudspeakers by Jensen and pus out 80w power. On the program in this Zoom G series, you can have the sound with the "Bright" switch on by tweaking the "Harmonics" parameter in the "6 band EQ" section. When you turn the reverb effect on, you will get that "Twin Reverb" sound you have been longing for.

Fender Tweed Deluxe '53

US Blues

The very first Fender amplifier was developed by Leo Fender and his trusty partner, the engineer Doc Kaufman in 1945-46. Actually, the earliest models were not made under the "Fender" brand but the "K&F Manufacturing Corporation" named after the Initials of the two. The first amplifier using the "Fender" brand was the "Model 26" in 1947. In 1949, the entry models called "Champion 400/600" series followed. The so-called "Tweed Amps" covered literally with tweeds all over were developed during the 1950s and the 1960s. In these years, the company put out various tweed models like the "Bassman" or the "Bandmaster". The program of this Zoom G series is modeled after, among others, the most representative "Tweed Deluxe" aka the "Wide Panel" from 1953. This amplifier has a 12AY7 and a 12AX7 pre-tubes, two 6V6GT power-tubes, a 5Y3GT rectifier tube and a 12" Jensen loudspeaker and its output power is 10w. Recently the original amplifier is priced quite highly and is very difficult to find in good condition. This amp has two inputs but one is the input for a microphone. It has just one tone knob for treble control. Therefore, it is advisable to use this program on the Zoom G series with a flat tone setting except for the treble parameter so that you can enjoy the characteristic sound in the lower registers and the unique sound in the higher registers of the original Fender amp.

Fender BASSMAN

TweedBass

Among the many famous Fender amps, the Bassman has earned a special place. When Jim Marshall developed his original amplifier, he is said to have used the Bassman circuit as a reference. When it first came out in 1951, the Bassman had an output of 26 watts and used a single Jensen 15-inch speaker. After various modifications, it reemerged in 1959 with a 50-watt output and four Jensen 10-inch drivers. The simulation of the Zoom G series is modeled on the "bright" channel of the '59 Bassman. Introduced at the 1951 NAMM show along with the Precision Bass, this amp was originally intended for use with bass guitars. But its reedy distortion made it a favorite with some of the early blues giants, and later with many rock guitarists. Of course, the amp continues to used by musicians to this day.

VOX AC30TBX

VX Clean
VX Crunch

Tracing back the long history of Vox, one finds that it all began in 1958 under the moniker "Jennings Musical Instruments" (JMI). Originally, this company built amps in the ten to fifteen watt range, but as time went on, the demand for higher-power amps became stronger, leading to the birth of the famous AC30. The original AC30 had two Alnico Celestion 12" speakers, an EF86 tube preamp and EL84 tube power section, along with a GZ34 rectifier. Around this time, the Shadows as well as the Beatles started using the AC30 which quickly became very popular among guitarists. In the following years, musicians wanted even higher gain, and Vox responded with the Top Boost unit, an add-on that was later integrated in the AC30TBX. This is the model whose sound is simulated by the Zoom G series. After Vox left the JMI stable, sales unfortunately dropped drastically. In recent years, Korg has acquired the trademark rights to the Vox name and has started to produce a re-issue that is faithful to the original sound. The AC30TBX simulation in the Zoom G9.2tt duplicates the Hi gain inputs of the normal channel and brilliant channel. It delivers a clean unsullied sound typical of a class A amplifier as well as smooth overdrive sound.

Marshall 1959 SuperLead100

MS #1959

This 1959 stack amp that received the nickname "Plexi" from the material of its front panel is one of the most famous amplifiers in Rock history. Its iconic status is right up there with the Fender Stratocaster and the Gibson Les Paul. Jimi Hendrix, Jimmy Page, Edward Van Halen, Eric Clapton and many other top guitarists all over the world have immortalized its sound in countless recordings. It is no exaggeration to say that virtually everybody has heard the sound of this amp at least once. By way of circuitry, it uses three ECC83 preamp tubes and four EL34 power tubes. Two cabinets with four Celestion 12" speakers complete the package that is the epitome of British Rock. With the volume full up, the aggressive transients and distortion sound complemented by smooth harmonics are the dream of every guitarist. The only drawback could be seen in the fact that a very high volume level is needed to get that sound. But the Zoom G9.2tt overcomes this problem, letting you duplicate the sound by simply raising the gain parameter. After all, even Rock guitarists should be kind to their ears.

Marshall 1962 Bluesbreaker

UK Blues

Since it was used by Eric Clapton when recording the album "John Mayall and the Blues Breakers with Eric Clapton" (commonly known as the "Beano" album), this amp has acquired the moniker "Bluesbreaker". Up to then, guitar amps aimed for a clean sound with minimal distortion, but the fat and sweet tone of this amp driven by Eric Clapton's Les Paul fascinated guitarists the world over. They liked it so much that it has become the defining sound of the rock guitar. While different from the distortion produced by modern high-gain amps, the long sustain and distortion following each picking nuance is ideal for playing the blues.
The creamy sound of this amplifier with its four ECC83 pre-stage tubes, two 5881 power tubes, and a GZ34 tube in the rectifier circuit is perfectly captured by the simulation.

Marshall JCM800

MS Crunch

Marshall has continued to produce great amplifiers for up-to-date musical trends in cooperation with the musicians. This brand started with its "JTM- 45 (stands for Jim&Terry Marshall)" in 1962 and now its products are indispensable items in the modern Rock scene. Marshall seems to have been experimenting with different circuit designs of amplifiers but 1981 was the most prolific year for the brand because it released many new models like the "1959" and "1987" with four inputs, "2203" and "2204" with master volumes. In 1983, Marshall added the "2210" and "2205" with two (Normal and Boost) channels as well as effect send/return connectors to its lineup. These models also carried the collective designation "JCM (stands for Jim&Charles Marshall) 800". They had three ECC83 pre-tubes and four EL34 power-tubes. The tone control circuit was placed after the pre-amp section and this design seems to have become the standard for the modern Marshall amplifiers.
For the modeling on this Zoom G series, we selected the "2203" with a master volume and it is quite easy to get the distortion. By today's standards, the amplifier's distortion is rather moderate, but the sound is very fat, the low-end is quite tight and, above all, the sound cuts through very well. For the modeling, we used the head with a "1960A" cabinet that has four 12" loudspeakers and works very well with the "2203".

Marshall JCM2000

MS Drive

"JCM2000" is based on the reputed "Plexi" amp (aka Old Marshall) whose rich overtones and powerful sound were legendary. It has very flexible sound and can produce the traditional Marshall sound, modern heavy metal sound or sounds suitable for any musical genre. It has the modern Marshall's standard circuit with four ECC83 pre-tubes and four EL34 power-tubes. It is an all-tube amplifier that can produce clean or heavily distorted sound and you can use it in all kinds of music. The sound is rather grainy but the response is fast and the guitar sound cuts through very well. "JCM2000" series has two different models: the TSL and the DSL. The program on the Zoom G series is modeled after the simply designed "DSL-100". As with the modeling of the "JCM800", we combined the head with a "1960A" cabinet and used the Lead channel that has more distortion.

Roland JAZZ CHORUS

JC Clean

Simply put, the Roland "JC-120" is the most familiar guitar amplifier among both professionals and amateurs. Released in 1975 from Roland, this amp became known as "portable", "loud" and "almost trouble-free" (which are the very characteristics Japanese products are known for!). You are pretty sure to find one in any live houses or studios all over the world. The key to that sound of "JC-120" is its unique chorus effect: the slightly delayed vibrato sound comes from one of two 12" loudspeakers and the dry sound from another and both sounds are combined in the air, which creates that distinctive spacey mood. This effect became very popular which is why Roland decided to release the chorus circuit independently as the "CE-1" pedal. Incidentally, the chorus effect on the Zoom G series is modeled after its follower "CE-2". Another unique feature of JC-120 is its "Bright" switch. This function is not included in this modeling program but you can approximate the effect of this switch by tweaking the "Harmonics" parameter in the "6 band EQ" section.

HIWATT Custom 100

HW Clean

The Custom 100 was the flagship amp from Hiwatt, a British manufacturer that ranks with Marshall among the British legends. Vintage Hiwatt amplifiers made before the mid-1980s use high-grade military-spec parts and hand-soldered point-to-point wiring. This is the reason why production was limited to about 40 units per month. Because of their solid construction, these amplifiers have been likened to tanks. Their sound, in a word, is the epitome of clean. The pre-stage tubes are ECC83, while the power tubes are the same EL34 as used by Marshall. Unlike the glittering clean sound of a Fender amp, the clean sound of a Hiwatt is darker, having that characteristic British tone. Especially in the "normal" channel, turning up the volume to maximum will simply increase the sound pressure, without breakup or loss of detail. In the high-gain "brilliant" channel, slight distortion is possible by connecting a guitar with a high-output pickup such as a Les Paul. But the sound always remains detailed and transparent, allowing the listener to clearly pick out the individual notes that make up a chord. The "normal" and "brilliant" channel inputs can be linked with a short shielded cable, for even higher sound pressure output.
This effect type simulates the linked sound as described above, much favored by Pete Townshend of The Who and Pink Floyd's David Gilmour.

MESA/BOOGIE Mark Ⅲ

BG Crunch

The origin of the MESA/BOOGIE amplifier was the modified Fender Princeton. Randall Smith, an amp tech in San Francisco, souped up those small guitar amps to put out 100w power and sold them. The first model was called "Mark I". Carlos Santana tried one and said, "Shit man, that little thing really Boogies! " -which gave the amplifier the brand name "BOOGIE." The second model "Mark II" had lead and rhythm channels and a 4-band equalizer to give wider variety to the guitar tone. The special feature of this model was an accomplished simul- power circuitry (the operation could be switched between class A and class AB). The power amplifier section had six power tubes. When the class A operation is selected, two EL34 power tubes are activated and the amp puts out a really smooth sound. When the class AB operation is selected, these two EL34s and other four 6L6GC power tubes are all activated and the amplifier puts out its full potential power.
Until the model Mark II, MESA/BOOGIE amps were quite expensive, hand-made amplifiers, but the next model "Mark III" was more affordable. It has one 10" loudspeaker and 60w output power but retains all of the classic BOOGIE features; simul-power circuitry, the graphic EQ, and three (Rhythm1, Rhythm2 and Lead) separate channels. With this Zoom G series, you can select the modeling of the combo type of this "Mark III."

MESA/BOOGIE Dual Rectifier

Rect Cln
Rect Vnt
Rect Mdn

The Rectifier was born by improving on the simul power circuit of the Mesa/Boogie Mark 1 to 3 as well as increasing the preamp gain and applying other tweaks. From its five 12AX7 preamp tubes and four 6L6GC power tubes, the amp produces an output of 100 watts. Unlike the Mark series, this model gives priority to tone, featuring a tone control circuit after the volume. With this model, the Mesa/Boogie brand image progressed from Fusion to Metal. The distinguishing feature of this amplifier, and its namesake, is of course the rectifier. The sound provided by this patch is based on the Dual Rectifier model which has two rectifier circuits, one of which is tube based and one configured with silicone diodes. The diodes create a tight, high-powered sound, while the tube sound is more soft and warm. The Zoom G9.2tt simulates the orange channel with its characteristic warmth, and the high-gain red channel having vintage and modern modes. Both use the silicone diode rectifier, and the cabinet is the same as the Boogie with four Celestion 12" speakers.

ENGL E650 Ritchie Blackmore Signature 100

ENGL Drv

The German-born ENGL started out as a tube combo amp built in the mid-eighties by Edmund Engl. Towards the end of that decade, Heavy Metal ruled the music scene and high-gain amps were in great demand. ENGL rose to the challenge with a full-blown stack amp that caught the attention of professional musicians in Europe and cemented the reputation of the brand. The head amp E650 uses three ECC83 tubes in the pre section and four 5881 (6L6GC) tubes in the power section. It has two channels (Clean/Lead), but since it allows overall Lo/Hi gain switching, the amp can also be regarded as a four-channel unit. The Clean channel provides a tight, bright Fender style clean sound that is unusual in a stack amp. The Lead channel is more in the Marshall vein, but at higher gain settings, it becomes a unique ENGL sound. But another vital aspect of the ENGL sound is the solid and heavy E412VS cabinet with its 4 x 12" Celestion Vintage 30 speakers. The Zoom G9.2tt simulates the Lead channel of the E650 combined with the E412VS.

PEAVEY 5150 STACK

PV Drive

The "5150" and the "5150 MkII" were very famous guitar amplifiers originally developed as the signature models for Eddie Van Halen. Unfortunately, he doesn't use it anymore because of the expiration of the endorsement contract. The program on this Zoom G series is modeled after the first version of the "5150". This amplifier has two (Rhythm and Lead) channels and puts out 120w power using five 12AX7 pre-tubes and four 6L6GC power-tubes. The rectifier circuit employs silicon diodes. The uniqueness of the sound of this amplifier is characterized by its sharp attack, deep and smooth tone, fine distortion and fat and clinging low registers. The program is modeled after the combination of the Lead channel of the 5150 head and a "5150SL", a four-12" cabinet. Just crank up the gain and play one of Van Halen's hit "Top Of The World"!

Hughes & Kettner TriAmp MK2

HK Clean
HK Crunch
HK Drive

Using a total of 13 tubes in the pre and power amp stages, with A and B settings for each, this is a monster of an amplifier offering the equivalent of six channels to play with. AMP1 is a Fender type clean channel with bright and uncluttered sound. AMP2 is a classic British drive channel which covers the overdrive range from crunch to distortion. AMP2 has already fairly high gain, but it is surpassed by AMP3. While allowing deep distortion, the sound has a solid core and remains wonderfully detailed. The reason why the TriAmp is so popular among guitar pros is the fact that all three channels offer high-quality sound. The full range from clean to high-gain distortion can be covered with a single amp. The Zoom G9.2tt simulates all three channels, letting you enjoy the same versatility as the monster amp itself.

Diezel Herbert

DZ Clean
DZ Crunch
DZ Drive

This modern three-channel amp features great tonal versatility, ranging from clean tone to distortion. In particular, the extremely dry and gritty distortion produced by channel 3 gives a piercing effect that is hard to produce with any other amp. It is a favorite of Heavy Rock bands such as Metallica and Limp Bizkit. The uncluttered sound sharply etches the outlines also of a heavily down-tuned guitar. A DEEP control allows further boosting of the bass frequencies, for sound so low that it seems to hug the ground. The Zoom G9.2tt lets you achieve the same effect by boosting the BASS control of the EQ module. While the amp is justly famous for its distortion sound, the other channels also provide attractive choices. Channel 1 is ultra-clean, and channel 2 has a dry crunch sound with a character that clearly distinguishes it from Californian amps. The Zoom G9.2tt provides patches modeled on all three channels.

G9.2tt Modeling Description ❷ Reference for drive effect types and its original models.

BOSS OD-1

OverDrive

The "OD-1" released by BOSS in 1977 was originally developed for the simulation of the natural overdrive sound of tube amplifiers, but this stomp box turned out to be popular as the booster unit to connect to the input of the real tube amplifier to get tighter and more punchy sound with the increased gain. The "OD-1" employs the asymmetrical "clipper" section in its circuit design that uses three diodes to create the overdrive sound that is mild and rich in nuances. The pedal had been in production from 1977 to 1985, but now it is unexpectedly difficult to even find a used one. And if you could locate one, it would be astonishingly expensive. There have been many stomp boxes known as overdrive units. The most famous one is probably the "Tube Screamer" but we chose this very original overdrive pedal "OD-1". If you are lucky enough to use the real "OD-1", we invite you to try blind test to turn off all of the effect module except the "OD-1" on the Zoom G series and compare the sound of the modeling and that of the real one. We think that you will not hear any difference.

Ibanez TS808

TS808

This is modeled on the early Tube Screamer introduced by Ibanez in 1979 for the non-US market. In Japan, it was sold under the Maxon name as the OD808. As the moniker implies, when using the pedal on its own, it produces natural distortion such as when driving a tube amp hard. But it often was used simply as a booster, with gain at 0 and volume at 10, to drive a full-up amp even further. Normally, this would not change the amplifier's sound, but a slight peak in the midrange results in a softer tone.
This pedal is also famous for being used by blues guitar legend Stevie Ray Vaughan who tragically perished in a helicopter crash.

KLON CENTAUR

Centaur

This pedal is well known for two things: its capability of producing pure distortion without impairing the original sound, and its high price. Being four-and-a-half years in the making, the Centaur distinguishes itself from other famous pedals such as the Ibanez TS808 or the Boss OD-1. It is also often used as a booster, but whereas these vintage pedals add their characteristics to the amp sound, the Centaur creates a tone as if it were driven by the amp.

Marshall Guv'nor

Guv'nor

The initial sales talk for this serious distortion pedal "Guv'nor" bearing the Marshall brand was that you could get the distortion sound of the Marshall amps with this small stomp box. Depending on which guitar amps you combine, you can actually get the Marshall amps distortion. There are two different versions of the Guv'nor: the Britain-made ones from 1988 and the Korean-made ones from 1998. The program on this Zoom G series is modeled after the original version from 1988. The Guv'nor's characteristic feature is the frequency point you can tweak using the "TREBLE" control. Even if you lower this parameter value, the sound will get fat instead of getting dullish. As you raise the value, the sound will get sweeter and clearer.

PROCO RAT

RAT

This is one of the most widely used pedals. It has only three knobs (Distortion, Filter, Volume), but each knob has a wide adjustment range, allowing various types of sound. With distortion fully turned up, the fat, up-front sound is close to a Fuzz pedal. At the twelve o'clock position, the crunch sound brings out those fine picking nuances, allowing the player to tweak the sound by varying the playing style. As opposed to a regular tone control, the filter knob cuts the treble when turned clockwise. This is the secret behind the typical "RAT" sound. In the Zoom G series, this effect is simulated by the TONE parameter, but operation is reversed (treble is cut when turned counterclockwise).

BOSS DS-1

DS-1

This orange-colored pedal can be called the standard of distortion sound. Among the many distortion pedals from Boss, it is a real long-seller, along with the SD-1. In Japan, sales of the pedal ceased at one point (although production for the U.S. market continued), but as of 2005, the product is available again. This is the only Boss pedal to be reintroduced to the market in this fashion. The sound is trebly and very "distortion-like", but it can very well hold its own in a band. Favored by Joe Satriani and Nirvana's Kurt Cobain.

MXR Distortion+

dist+

MXR, a company founded in the seventies by two high school students, is famous for stomp boxes such as the Dynacomp and Phase 90. In the early days, their products were actually built and painted in a garage and set out to dry in the garden. As the story goes, sometimes small insects would get stuck on the surface, and the lot would be shipped out as is. The pedals soon gained worldwide fame in the seventies, but eventually lost their market share to "Made in Japan" products from Boss and others that provided high performance at lower cost. MXR disappeared from the scene, but in the late eighties, Jim Dunlop bought the rights and is now producing a number of re-issue models.
This pedal much beloved by Randy Rhoads who made the "distortion" moniker and sound famous the world over. The hard-edged tone stays detailed also when playing fast solos or riffs with the lower strings muted. The world of heavy metal and hard rock wouldn't be the same without it.

MATCHLESS HOT BOX

HotBox

The "HOT BOX" was released as a pedal preamp bearing the MATCHLESS brand. It uses two 12AX7A tubes for the truthful reproduction of the sound of the "MATCHLESS" guitar amplifiers. It has the compressed sound and the quick response, which are distinctive characteristics of tube amps. Its sound is fat and cuts through very well, too. Even if you crank up the gain to get a distorted sound, you will retain the nuances of the original guitar sound. Although it is categorized as preamp, the ideal way to get the best possible sound is to connect it, like usual stomp boxes, to the input of your guitar amp. Its design is also attractive: the case is polished like a mirror and the "MATCHLESS" logo lights up when you turn it on. This "Hot Box" is literally a magic box: you can get the signature sound of the "MATCHLESS" amps regardless of the guitar amplifier you connect it to.

Dallas-Arbiter FUZZ FACE

FuzzFace

"FUZZ FACE" was originally released from the Dallas-Arbiter company in 1966 encased in a uniquely designed housing that literally looked like a face. It is also famous as legendary guitarist Jimi Hendrix's favorite gear. He combined this "FUZZ FACE" with his Marshall amps because it was hard to get distorted sound from them at that time, and created avant-garde tones. The heavy and fat low end and the fuzz sound with long sustain are the characteristics of this effective device. The earliest model used two PNP germanium transistors and was very different in sound from the later models using silicon transistors. The theory of creating distorted sound is simple. Have you tried to connect the guitar to a microphone input on your radio cassette recorder to emulate that sound? You cannot go too wrong if you think that the circuitry of this device is similar to that. The program on this Zoom G series is modeled after this earliest version most satisfactorily.

Electro-Harmonix BIG MUFF

BigMuff

There are several versions of this pedal. The Zoom G series simulation is based on the so-called "Ram's Head" from the early seventies, characterized by very long sustain and rich distortion tapestry. Major names from the 70's associated with this sound are Carlos Santana and Robert Fripp of King Crimson. From the late eighties into the nineties, the grunge movement took over, with Nirvana's Cobain and J. Mascis of Dinosaur Jr. using the pedal to do their thing. Compared to an ordinary fuzz pedal, the BIG MUFF offers rich midrange and detailed distortion that maintain presence also when playing chords. The result is a wholly unique sound somewhere between distortion and fuzz.

BOSS MT-2

MetalZone

The "MT-2" ("METAL ZONE") has the strongest distortion. Its unique distortion sound has very fat mid to low range and it has a parametric EQ in addition to the Hi and Low EQs, which is the key to the scooped metal sound. This stomp box is reputed for its flexibility in sound because you can not only get that scooped metal sound by cutting the mid range and boosting the high and low range but also the overdrive sound by reducing the gain and boosting the mid range. This is one of the best-selling stomp boxes among many of the popular line-ups of BOSS products. Once connected, the Strat or the Les Paul will have the "MT-2" sound regardless of the types of guitar pickups. It was first introduced in 1991 and is still in the BOSS's catalog; a truly a long-seller!

Fender Combo + TS9

TS+F_Cmb

Opinion may be divided, but it can be argued that the most powerful and fat guitar sound ever was created by Stevie Ray Vaughan. He did this by putting extremely heavy-gauge strings that would fit an acoustic guitar on his old and battered Stratocaster. Add to this the full-up Fender amp and a small Ibanez pedal, and you are approaching magic territory. Just like this effect type does. Connect a Stratocaster and bend the third string near the 14th fret. Feel that smile appear on your face. If you want to express your feelings, give this one a go.

Marshall Stack + SD-1

SD+M_Stk

Ever since the dawn of rock, Marshall has been recognized as the best brand of amp for this genre. With the JCM800 series that appeared in the eighties, Marshall again pulled ahead of the pack. Among the various models of the series, the most successful must be the 100-watt 2203 featuring a master volume control. With its crisp and solid sound, it makes the guitar stand out gloriously in a band even over the vocals, something that hard rock guitarists really appreciate. However, for dashing leads with heavy riffs or right-hand playing, gain with this amp alone was still not enough. Driving the Marshall JCM800 with an overdrive pedal was the answer. This effect type recreates the sound of those glitzy hairspray bands from the eighties, using the Boss SD-1 as overdrive pedal.

Marshall Stack + FUZZ FACE

FZ+M_Stk

At the Monterey Pop Festival in 1967, a guitar was smashed and burnt on stage, helped along by Zippo lighter fluid. Just before this poor Stratocaster gave up the ghost, its psychedelic colors disintegrating, it had been played with furious intensity and produced a sound unlike anything heard before. And that is also what this effect type, combining a Marshall SuperLead 100 with the FUZZ FACE from Dallas-Arbiter, attempts to do. It produces a wildly deformed sound that is not destined for delicate chords but for audacious dramatic leads with heavy sustain. Such as those of the legendary Jimi Hendrix.

Z Combo

Z Combo

The Bluesbreaker or Bassman are wonderful combo amps, but nowadays, their gain can seem a little low. Sometimes you just want to combine the transparency and dynamics of these combo amps with a more intense level of distortion and sustain. The Z Combo (great name!) is the answer to your prayers. You get a midrange sound like adding up a Marshall and a Fender and dividing them by two, plus distortion that equals notching up the volume from 10 to 15 (or from 12 to 17 on the Bassman). While not intended for jazz or heavy metal, the sound is great for a wide range of other blues and rock styles.

Z Stack

Z Stack

Which amplifier has the strongest distortion in the world? Is it the Rectifier, the Herbert, the TriAmp? No, it is the Z Stack that you find right here. The distortion is so strong that simply touching the fingerboard with your left hand (or right hand if you're left-handed) will produce sound. (This makes right-hand playing a snap.) But amazingly, a 9th chord will remain clearly identifiable as such, because the sound does not lose its core. The biggest problem of this amplifier is that it does not exist--except in the Zoom G series, that is. Give it a try if you are after really heavy sound.

Z OD

Z OD

When playing an electric guitar, distortion is of course one of the essential style elements, but different guitarists will have different preferences. What this effect type does is exemplify the preferences of the Zoom G series developers. The smooth overdrive sound should lend itself to many playing styles, allowing finely nuanced changes. Warmth is better than with any stomp box, and loud volume will not cause the sound to become unpleasant. Just the right amount of sustain ensures that attack dynamics remain vibrant. Tracking your fingerwork with uncanny accuracy, the effect reproduces even the final tinge of the pick when it leaves the string. We believe that many guitarists will find here what they were looking for.

Extreme Distortion

ExtremeDS

This distortion program is developed especially for the Zoom G series. We deliberately made use of the characteristics of digital devices and even emphasized the edge of the digital sound to get the distortion to the maximum. The "TM-01" (Tri Metal) was the pedal that had the deepest distortion sound among the stomp boxes from ZOOM but was discontinued. It had as much as three diode-clipping stages and had very high gain. The "Extreme Distortion" is programmed to get the gain even higher. It raises the signal level to the maximum at the input stage and gets the wild distortion sound at the clipping stage. In fact, you won't change the distortion rate even if you lower the volume on your guitar! Its distortion is that deep. Contrary to the usual distortion effects whose sound gets thinner as you raise the gain, this "Extreme Distortion" won't lose the fatness and tightness of the sound.

Digital Fuzz

DigiFuzz

Forty years ago, my fellow guitar player used to crank up his amp trying to distort his guitar sound and make other guys of the band virtually deaf at the end of the rehearsal. When it was difficult to get the distorted sound out of the amplifiers like in those days, some guys made cuts in the cone loudspeakers to make the sound distorted, which was the origin of the sound of fuzz effects. The fuzz pedals were developed to reproduce that distortion-like sound. In other words, the trick of fuzz effect is to simulate the dirty distortion and that "broken" feel. This "Digital Fuzz" has the very effect described above. Its drastic distortion, relentless cut-offs and noises in the decay are the characteristics that one could simply describe as "broken". Its fat and tight sound can be seriously recommended for the fuzz maniacs to try. This is literally the Digital Dirty Fuzz that is only possible in the digital domain (are you brave enough to make cuts in your loudspeakers?).

Z Clean

Z Clean

This is a clean sound that makes the drive module virtually disappear. The bass is tight, and a very slight treble emphasis creates vigor. Why choose this effect type, then? Try it when creating patches for arpeggios and cutting. You should get smoother and more rounded sound. If you want to produce clean guitar sound via a line input, excessive bass may make it sound as if the pick got caught between the strings. This effect type should solve such problems.